PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

KONAMI



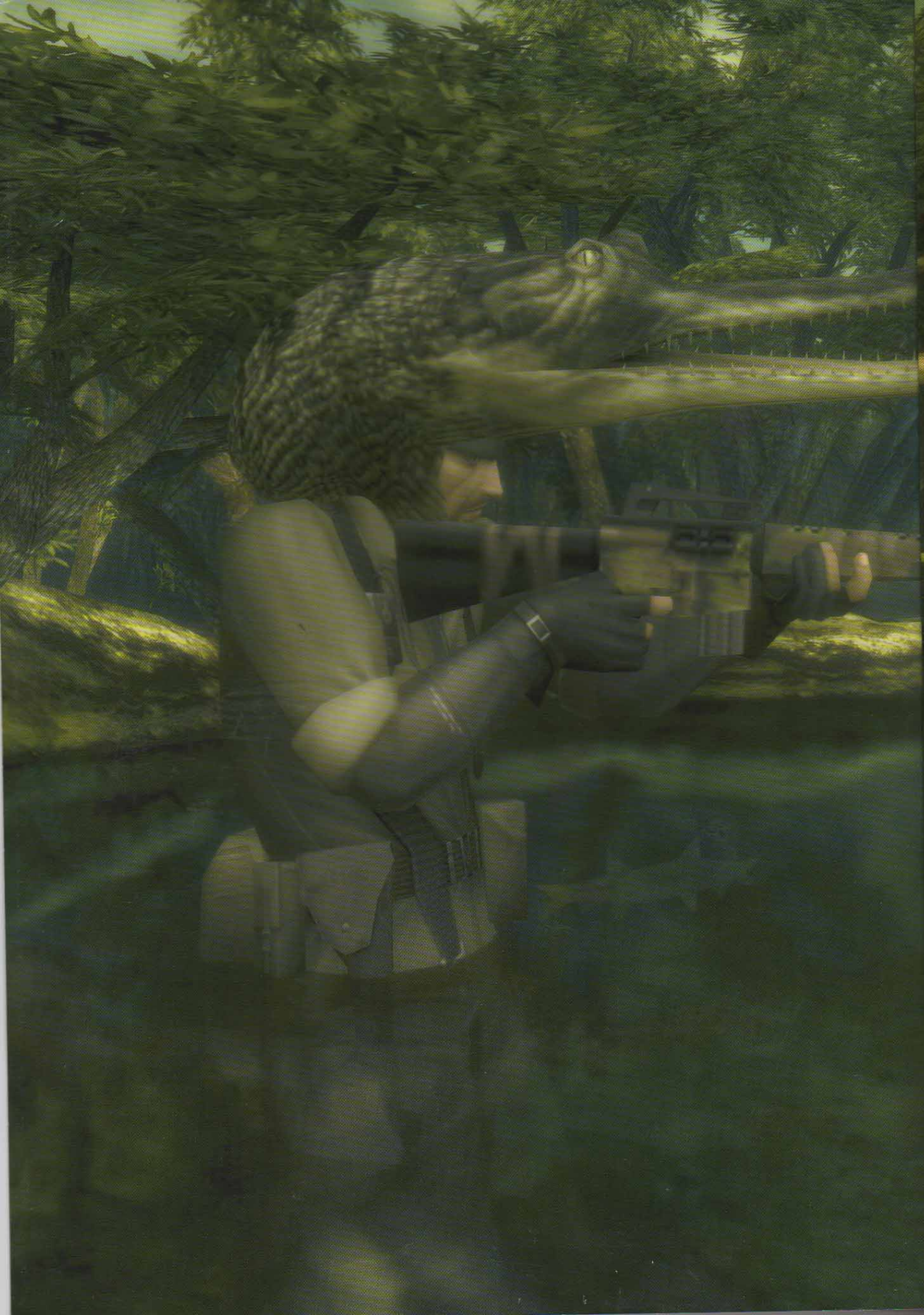
LA GUÍA OFICIAL

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

A HIDEO KOJIMA GAME



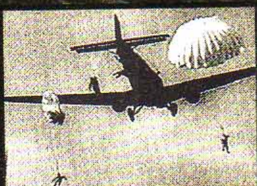
SUMARIO

PESTAÑA ÍNDICE

La pestaña índice, en el margen derecho de la extensión de cada doble página, ha sido creada para ayudarte a encontrar información de forma rápida y sencilla. El índice superior incluye una lista con los capítulos principales de esta guía, mientras que el índice inferior detalla las diferentes sub-secciones del capítulo en cuestión.

CÓMO USAR LA CONTRAPORTADA DESPLEGABLE

El desplegable de la contraportada contiene una leyenda para los numerosos mapas incluidos en esta guía. Déjalo desplegado para tener esta información a mano mientras usas el recorrido.









1961 1962 1963 1964 1965 1966





966 967 1968

CÓMO JUGAR



La misión de Snake es infiltrarse en la Rusia soviética con un mínimo de equipo y, siguiendo una ruta tortuosa de objetivos secundarios diversos, evitar finalmente que la Guerra Fría se transforme en una Guerra Caliente. Sepultado por la carga de defender la libertad, la justicia y el derecho de todos los seres vivos a no terminar sus días en un pavoroso infierno nuclear, es una suerte que sea un individuo con un talento tan extraordinario. En este capítulo presentaremos la gran variedad de habilidades de Snake: desde los controles básicos hasta conceptos como el combate cuerpo a cuerpo o el movimiento sigiloso. Puede que tenga todo en su contra, pero Snake no está indefenso...

EL MENÚ PRINCIPAL

01. 01.

OCHOBHOE MEHIO

Pulsa START en la pantalla de presentación para acceder al menú principal. Dispondrás de las siguientes opciones:

NUEVA PARTIDA

Inicia una nueva partida. Antes de empezar, tendrás que elegir entre una de estas 3 frases:

- ¡Estoy jugando a la serie de MGS por 1ª vez!
- ¡Me gusta MGS1!
- ¡Me gusta MGS2!

Tu elección no va a influir de ninguna manera en el juego. Sin embargo, si insistes en seleccionar "¡Me gusta MGS2!", el juego comenzará con una broma para la gente que jugó al antecesor de MGS3 (consulta la página 180). No hace falta que lo elijas ahora; siempre puedes hacerlo en otro momento.

Cuando hayas elegido, selecciona el nivel de dificultad acorde con tu habilidad. Desde el primer momento dispondrás de 4 opciones:

Muy fácil: para principiantes.
Fácil: para inexpertos en acción.
Normal: nivel de dificultad estándar.
Difícil: para buenos jugadores.

Niveles de dificultad

Tu elección de nivel de dificultad puede tener un impacto significativo en los retos a los que te enfrentas. Por ejemplo, cuánto más alto sea el nivel...

- Menos munición podrás llevar. En Fácil, podrás llevar 71 balas para tu pistola M1911A1; en Difícil, sólo 22.
- Los enemigos de Snake podrán verlo y oírlo desde mayor distancia.
- Los ataques de los enemigos causarán más daño.
- En ciertas áreas habrá más guardias patrullando.
- Cuando salte la alarma, te enfrentarás a mayores cantidades de refuerzos enemigos.
- La capacidad de Snake para curarse a sí mismo se reducirá.
- Las heridas de Snake tardarán más en curarse.
- El detector de movimiento y el sónar activo no estarán disponibles en modo Difícil.
- En algunas áreas, la ubicación (y la disponibilidad) de las armas cambiará.

En Muy fácil, la pistola EZ será parte del equipo básico de Snake. Es un arma especial para principiantes, con varias características muy notables: silenciador perpetuo, mira láser, bonificación al índice de camuflaje y aumento de la recuperación de energía.



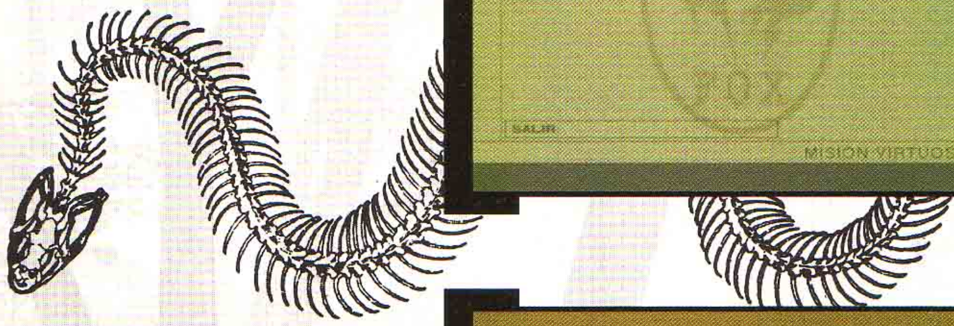
CARGAR PARTIDA

Cuando hayas creado un archivo guardado durante la partida, podrás continuar con la misma mediante esta opción.

ARCHIVOS DE INFORMES

Esta opción aparecerá solo después de que hayas guardado tu partida por primera vez. Aquí podrás leer y revisar las instrucciones de la misión virtuosa y de la operación Snake Eater.





SERPIENTE CONTRA MONO

Es un divertido minijuego que te envía a cazar monos por la selva. Más información en las páginas 170-178.



OPCIONES

Permite acceder al menú de opciones. Puedes cambiar los ajustes que contiene en cualquier momento de la partida, excepto Sangre e Idioma.

Vibración

El mando vibrará en ciertas situaciones, como cuando Snake utiliza ciertos sensores, le están disparando o -glups- le dan. Puedes desactivar esta función si lo deseas.

Sangre

Activa o desactiva el uso de realistas efectos sangrientos.

Dolby Pro Logic II

Aquí puedes activar esta opción especial de sonido.

Anotaciones

Puedes activar o desactivar las anotaciones de las películas de presentación.

Visión en 1ª persona

Con la visión en 1ª persona (consulta la página 13), mirarás hacia arriba cuando muevas el joystick analógico izquierdo hacia arriba y mirarás hacia abajo cuando muevas el joystick analógico izquierdo hacia... tacháaaaan... abajo. Si seleccionas Invertida, arriba se convierte en abajo, que se convierte en arriba. Puedes invertir esta función si te gusta más (a mucha gente le ocurre).

Idioma

Puedes elegir entre texto en inglés o en francés en el juego, pero el idioma de las películas de presentación siempre será el inglés.

Ajuste pantalla

Si la imagen no está centrada correctamente en tu pantalla, podrás ajustarla aquí.

Ajuste brillo

Usa esta opción para asegurarte de que el brillo de tu pantalla sea el adecuado para MGS3 o para ajustarlo a tu gusto.



ESPECIAL

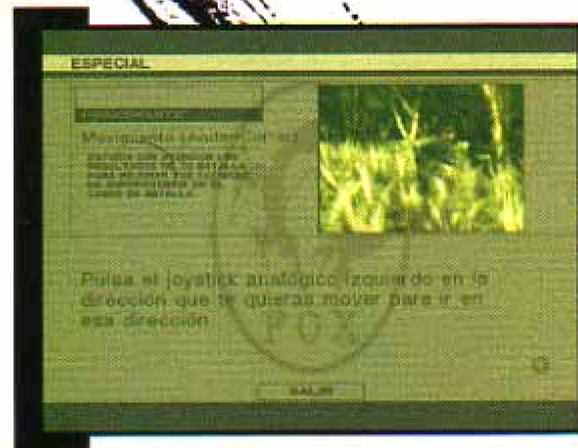
Desde este menú podrás acceder a las siguientes opciones adicionales.

Acciones básicas

Las diversas capacidades de acción del personaje aparecerán divididas en 3 categorías: Principiante, Intermedio y Avanzado. Junto a la descripción podrás ver, en una pequeña ventana, cómo es la acción realmente en el juego.

Álbum de fotos

Cuando encuentres la cámara, podrás hacer fotos virtuales durante la partida y guardarlas. Podrás verlas, etiquetarlas e incluso modificar los colores desde aquí.





Disco llave especial de camuflaje

Los discos llave, como el CD de la banda sonora oficial de Metal Gear Solid 3, pueden desbloquear nuevos camuflajes para Snake. Encontrarás más información sobre camuflajes adicionales en el capítulo Extras, en la página 193.

Descargar camuflaje

Si tu PlayStation 2 está equipada con un Adaptador de Red, podrás descargar camuflajes adicionales para Snake. Encontrarás las instrucciones necesarias para hacerlo en el tutorial de MGS3.

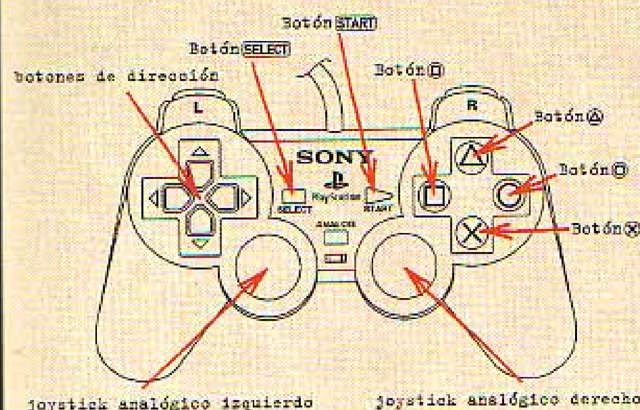
FUNDAMENTOS

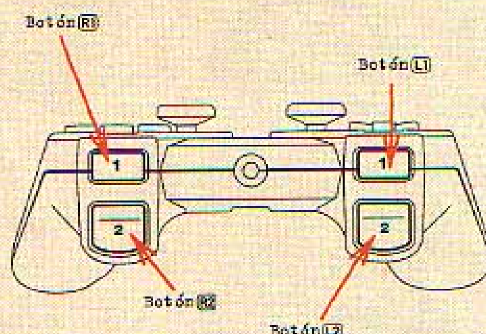
01. 02.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

CONFIGURACIÓN DEL MANDO

BOTONES





Botón	Función
joystick analógico izquierdo	- caminar o correr. - cambiar vista, apuntar. - en menús: cambiar selección
botones de dirección	- moverse con sigilo, gatear. - cambiar vista, apuntar. - en menús: cambiar selección.
joystick analógico derecho	- cambiar perspectiva de cámara.
☐	Botón Arma: - usar arma. - lanzar objeto.
△	Botón Acción: - trepar. - abrir puerta. - cancelar diálogo por radio.
○	Botón CQC, botón Enter: - puñetazo. - agarrar a un adversario. - en menús: confirmar selección.
✕	Botón Gatear: - tumbarse/agacharse/ponerse de pie. - en menús: cancelar selección. - cancelar película de presentación/diálogo.
L1	Botón Apuntar: - fijar puntería. - apuntar apoyando en el hombro (con ciertas armas).
L2	Botón Ventana de objeto: - seleccionar objetos. - moverse lateralmente (en ciertas situaciones).
L3	- interrogar a un enemigo en CQC. (L3=pulsar el joystick analógico izquierdo)
R1	Botón Visión: - visión en la persona.
R2	Botón Ventana de arma: - seleccionar arma. - moverse lateralmente (en ciertas situaciones).
R3	- fijar vista de cámara cambiada. (R3=pulsar el joystick analógico derecho)
SELECT	- abrir el modo Radio.
START	- abrir el Visualizador de supervivencia. - cancelar película de presentación.

Información adicional

- Pulsa ○ para confirmar y ✕ para cancelar una selección.
- Para abandonar la partida actual y volver a la pantalla de presentación, mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + START + SELECT a la vez. ¡Recuerda que hacer esto te hará perder cualquier avance desde la última vez que guardaste!
- El joystick analógico izquierdo y el mando de dirección funcionan igual; en ambos la izquierda hará que Snake se mueva hacia la izquierda. La diferencia es la velocidad de movimiento. Con el joystick analógico izquierdo, caminará o correrá; con el mando de dirección, se moverá sigilosamente.
- Los dos joysticks analógicos te ofrecen diversas velocidades: por ejemplo, si mueves el joystick analógico izquierdo ligeramente hacia la derecha, Snake caminará lentamente en esa dirección. Si lo mueves a tope, Snake echará a correr. Esto también ocurre con los botones de símbolo en ciertas situaciones: un toque ligero o suave de ○, ✕ o ☐ puede cambiar la acción que Snake realizará.
- Las descripciones como botón Acción, botón Gatear, etc. son utilizadas frecuentemente cuando alguien como el Mayor Tom explica una capacidad o una técnica.

INFORMACIÓN EN PANTALLA

Los indicadores en pantalla de MGS3 te comunicarán información vital de diversas formas.

VIDA: el indicador de salud de Snake. Si baja hasta cero a causa de ataques enemigos o heridas, Snake morirá. La salud perdida se regenera muy lentamente con el paso del tiempo. La velocidad a la que esto ocurre depende del nivel de dificultad y de la energía disponible. Puede rellenarse rápidamente utilizando objetos llamados Medicina PRO VIDA.

Heridas: las heridas graves están señaladas mediante un color rojo en el medidor de VIDA. Algunas heridas se curan con el tiempo, aunque normalmente tendrás que ocuparte de ellas manualmente, mediante la opción Cura (consulta la página 33).

Energía: cuanto más estrés y agotamiento físico sufra Snake, más rápido bajará su medidor de energía. La energía no aumenta automáticamente, pero podrás recuperarla comiendo alimentos. Al disminuir, sufrirás los siguientes efectos secundarios:

- El medidor de VIDA de Snake se regenerará más lentamente.
- Sus manos temblarán al apuntar con un arma en visión en 1ª persona.
- Dispondrá de menos aire al bucear.
- Snake perderá el agarre antes al colgarse de las cornisas.
- Puede que su estómago empiece a rugir, lo que podría alertar a guardias cercanos...

Objeto: el objeto activado actualmente aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Puedes acceder a la Ventana objeto -para cambiar entre objetos como el sensor antipersonal o el detector de minas, por ejemplo- manteniendo pulsado L2.

Arma: las armas y otros objetos diversos (como el micrófono direccional) se muestran en la esquina inferior derecha de la pantalla. Puedes cambiarlos manteniendo pulsado R2.

Camuflaje: muestra el tipo de camuflaje que lleva Snake actualmente. El maquillaje (Cara) está encima; debajo aparece la elección de vestuario actual (Uniforme).

Índice de camuflaje: un número blanco indica lo bien que Snake se confunde con su entorno. Con un 100% será invisible en la práctica. Un número rojo negativo es como si Snake llevase un mono fluorescente con una diana encima y un letrero parpadeante que dijera: "Guardias, disparenme".



Información especial
En ciertas situaciones, se mostrará información pertinente en la pantalla.

Indicador de oxígeno: al bucear, el medidor de energía se pondrá azul. Esto representa la reserva de oxígeno de Snake que, naturalmente, disminuirá rápidamente. En cuanto agote el aire disponible, comenzará a consumir VIDA.



Indicador de agarre

Indicador de agarre: al colgarse de cualquier sitio, el medidor de energía también se pondrá azul, indicando la fuerza de que dispone Snake mientras sujeta el peso de su cuerpo con sus manos. En cuanto la parte azul se consuma, Snake perderá su agarre inmediatamente.

Indicador de jefe: al pelear con los personajes "jefe", sus niveles de VIDA y energía se mostrarán debajo de los de Snake. Tu objetivo será reducir completamente uno de los dos indicadores de tu adversario.

Indicador de compañero: Snake tendrá un acompañante durante parte de su misión. La VIDA y la energía de este acompañante aparecerán debajo de los indicadores de Snake. Si su medidor de VIDA llega a cero, el juego habrá terminado.

Indicador de jefe



Alerta: el enemigo ha descubierto a Snake y ahora intenta darle caza. Hay 3 fases de alerta distintas. Puedes leer más sobre ellas en la página 27.

Alerta



Snake is dead

Si Snake falla de alguna manera en su misión -por ejemplo, cuando su VIDA llega a cero-, tendrás dos opciones: Continuar o Salir. Si seleccionas Salir, volverás a la pantalla de presentación. Desde allí podrás cargar una partida previamente guardada. Si seleccionas Continuar, regresarás al último punto de continuación. Perderás todo el equipo obtenido a partir de ese punto y las condiciones del área volverán a su estado original.

Time paradox: el mensaje "Snake is dead" cambia lentamente a las palabras "Time paradox". ¿Por qué? Muy sencillo. Como MGS3 ocurre en el pasado, antes de los eventos de los otros juegos de Metal Gear, está claro que Snake tiene que sobrevivir a esta misión, ya que si no lo hace, el mundo actual (por no hablar de los descendientes de Snake) no podría existir. Tu papel es recrear los eventos que, en realidad, ya ocurrieron. ¿Entiendes? Causalidad elemental. Consulta las páginas 212-227 para aprender más sobre la historia de los juegos de Metal Gear Solid.

Guardar y cargar

Durante su misión, Snake puede contactar por radio con sus consultores. Una de las frecuencias disponibles se utiliza solamente para guardar la partida. Pulsa SELECT para abrir el menú Radio (que también se llama modo Radio). Mueve el joystick analógico izquierdo hacia abajo para abrir tu lista de contactos. Selecciona "140.96 GUARDAR" si deseas guardar la partida.

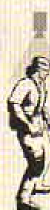
Sólo podrás cargar una partida guardada desde el menú principal. Mantén pulsados simultáneamente los 4 botones frontales (L1, L2, R1, R2) junto a START y SELECT para finalizar tu partida y volver al menú principal.

VISTA Y PERSPECTIVA

La perspectiva estándar utilizada en MGS3 (y en sus predecesores) se llama Visión por encima de la cabeza. Esta cámara virtual sigue la acción desde una posición diagonal cenital sobre Snake y ofrece una buena imagen de una pequeña parte de la ubicación actual. Siempre que uses el joystick analógico izquierdo o el mando de dirección, la cámara te seguirá automáticamente.

AJUSTAR LA CÁMARA

Puedes mover la cámara en todas las direcciones de la brújula usando el joystick analógico izquierdo. Pulsa el joystick analógico derecho (R3) para mantener este punto de vista. El área debajo (al sur) de Snake siempre queda un poco limitada, debido a la naturaleza de esta vista forzada.





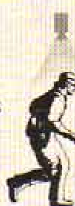


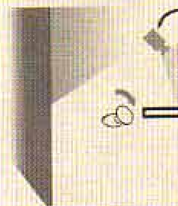


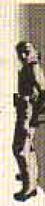


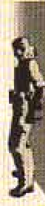
VISIÓN ESQUINA

Haz que Snake se ponga contra un obstáculo (como un árbol o una caja) o una pared. La cámara pasará a Visión esquina. Esto te ofrecerá una imagen clara del área que se encuentra detrás de Snake. Además, podrás ajustar un poco la visual con el joystick analógico derecho.







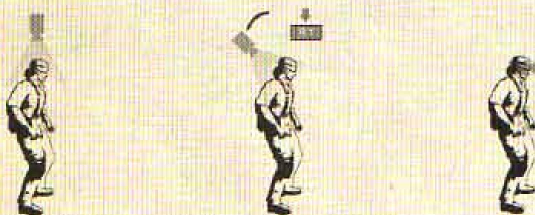


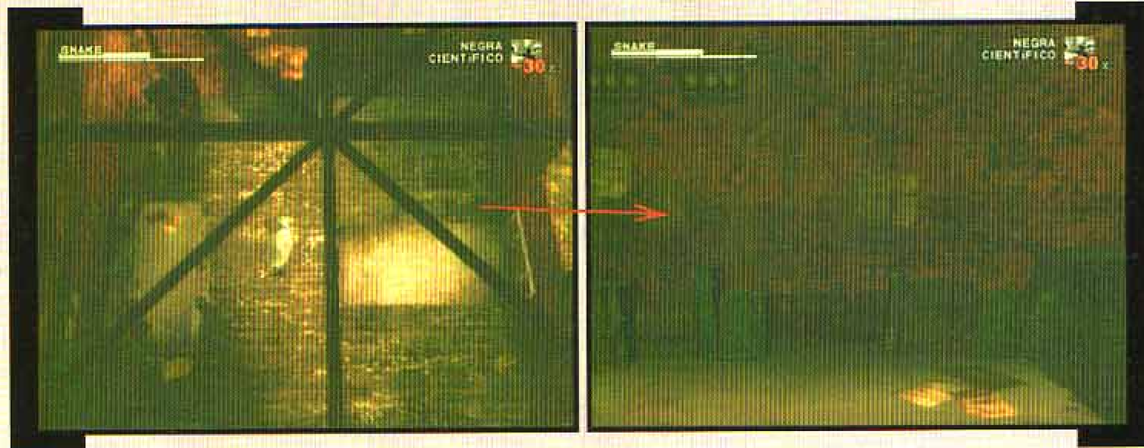




VISIÓN EN 1ª PERSONA

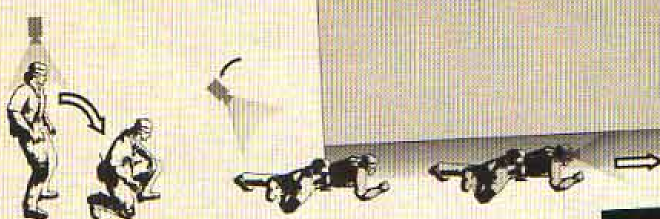
Mantén pulsado R1 si quieres ver el entorno a través de los ojos de Snake. Esta visión en 1ª persona está limitada ya que no puedes mover a Snake mientras la utilizas, pero es extremadamente útil si quieres estudiar lo que tienes delante o disparar a un adversario.





VISIÓN INTRUSIÓN

Cuando Snake está tumbado o gateando entre matojos o cualquier área baja (túneles, árboles huecos), la perspectiva cambiará automáticamente a la Visión intrusión. Al contrario que con la vista "manual" en 1ª persona, podrás seguir moviéndote mientras Snake sigue agachado. La Visión intrusión finaliza en cuanto abandones el entorno restringido o el césped alto.





PELICULAS DE PRESENTACIÓN

La historia de MGS3 va desvelándose a lo largo de sus diversas películas de presentación, durante las cuales tu papel será el de espectador. Tampoco tienes por qué estar completamente inactivo: puedes ampliar la imagen con △. Cuando veas un símbolo R1 en la esquina superior derecha de la pantalla, pulsa ese botón (si quieres) para ver la escena a través de los ojos de Snake. Pulsa START o ⊗ para cancelar una película de presentación.



MOVIMIENTOS Y ACCIÓN

01. 03.

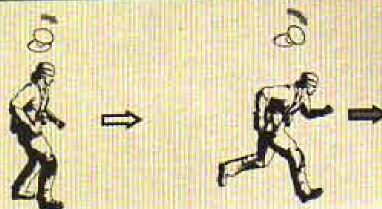
Snake es un agente especial increíblemente dotado. En las siguientes páginas aprenderás lo que puedes hacer con él, en qué situaciones puedes realizar tales proezas y, naturalmente, cómo realizar cada acción y técnica.

ESTÁNDAR

CORRER Y CAMINAR

Botón joystick analógico izquierdo

Mueve el joystick analógico izquierdo para que Snake se mueva en la misma dirección. Dependiendo de cuánto inclines el joystick, Snake caminará o correrá.



MOVERSE CON SIGILO

Botón ←↑→↓↙↘↗↖

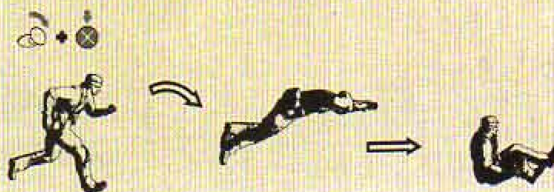
Cuando uses el mando de dirección, Snake se moverá con sigilo. Irá muy despacio y no hará ningún ruido, lo que resulta ideal para acercase a los guardias por detrás. Recuerda que consume más energía de lo normal al moverse sigilosamente.



LANZARSE DE CABEZA

Botón joystick analógico izquierdo + ⊗

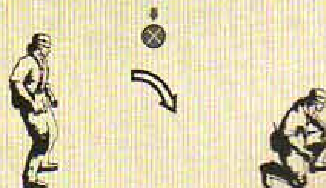
Si mueves a Snake y pulsas ⊗ al mismo tiempo, se lanzará de cabeza y dará una voltereta corta al aterrizar. Esta técnica puede ayudarte a pasar por encima (o a través) de ciertos obstáculos.



AGACHARSE

Botón ⊗ (ligeramente)

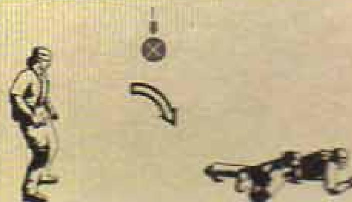
Mientras estás de pie, pulsa ligeramente ⊗ para que Snake se arrodille. Si lo mueves mientras está agachado, Snake empezará a gatear.



TUMBARSE

Botón ⊗ (firmemente)

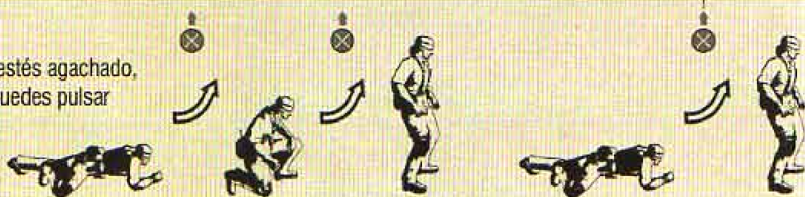
Mientras estás de pie, pulsa firmemente ⊗ para que Snake se tumbe. Cuando muevas el joystick analógico izquierdo, gateará.



PONERSE DE PIE

Botón ⊗

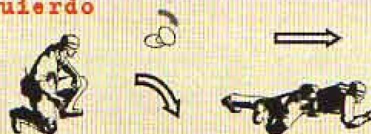
Para volver a ponerte en pie cuando estés agachado, pulsa ⊗. Mientras estés tumbado, puedes pulsar ligeramente ⊗ para agacharte o pulsar ⊗ con firmeza para ponerte de pie.



GATEAR

Botón Tumbado/agachado joystick analógico izquierdo

Cuando Snake esté agachado o tumbado, mueve el joystick analógico izquierdo para moverlo. Dispones de dos velocidades. Si usas el mando de dirección, Snake siempre gateará lentamente.



OBSTÁCULOS

PEGARSE A LAS PAREDES

Botón joystick analógico izquierdo hacia la pared

Mueve el joystick analógico izquierdo y mantenlo en la dirección del obstáculo cuando Snake esté de pie (o agachado) frente a una pared, árbol o similar. Se pegará de espaldas al mismo.



MOVERSE PEGADO A LA PARED

Botón joystick analógico izquierdo en diagonal a la pared

Mientras Snake esté pegado a una pared, podrás moverlo a la izquierda o a la derecha, siguiendo la forma de la superficie. Mueve el joystick analógico izquierdo en la dirección deseada. En general, también podrás mover a Snake con L2 o R2 mientras mantienes el joystick apuntando en dirección a la pared.



GOLPEAR CON LOS NUDILLOS

Botón joystick analógico izquierdo + ◎ hacia la pared

Cuando pongas a Snake contra una pared y pulses ◎ , golpeará la superficie con los nudillos para hacer ruido, atrayendo la atención de los guardias cercanos. Snake usará la mano izquierda si está empuñando un arma o la derecha si la tiene libre.



TREPAR

Botón Ⓐ

Pulsa Ⓐ para que Snake trepe por los árboles (específicamente por los troncos cubiertos de enredaderas) o para hacerle subir o bajar escaleras. Tiene que estar mirando o con la espalda pegada al árbol o escalera.



SUBIRSE A CAJAS

Botón △

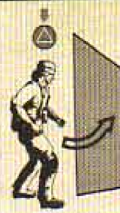
Snake puede subirse a cajas que lleguen más o menos a la altura de la cintura y también puede subirse a la parte de atrás de los camiones. Pulsa △ cuando esté justo delante o pegado de espaldas. No puede trepar a obstáculos más altos.



ABRIR PUERTAS

Botón △

Cuando Snake esté frente a una puerta, pulsa △ para abrirla. Snake también puede abrir puertas normales simplemente yendo hacia ellas. Solo podrás abrir taquillas con △. Pulsa △ de nuevo para cerrar la puerta.

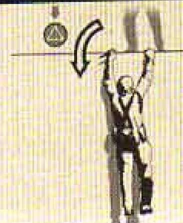


COLGARSE

COLGARSE DE BALAUSTRADAS Y RAMAS

Botón △

Pulsa △ cuando Snake esté frente a una balaustrada o contra la misma. Saltará por encima y se agarrará automáticamente por el otro lado. También debes pulsar △ si quieres que Snake se cuelgue de una rama en la que se encuentra.



AGARRARSE

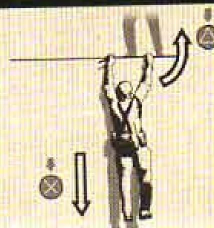
Botón -

Como norma general, cuando Snake comience a caerse de una cornisa, se agarrará automáticamente a la misma, aunque eso no ocurrirá si se lanza de cabeza y da una voltereta. Pulsa △ para que Snake se agarre a una rama, cuerda o superficie, antes de caer a plomo.

AUPARSE

Botón △

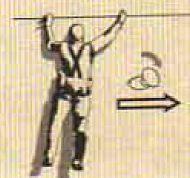
Cuando Snake esté colgando de una cornisa, una balaustrada o una rama, puedes hacer que se aúpe con △. Si pulsas ⊗, simplemente se soltará.



COLGARSE

Botón joystick analógico izquierdo

Cuando Snake esté colgando de una rama o de una cornisa, puedes hacer que se mueva. Mueve el joystick en la dirección hacia la que quieras ir (o usa L2 y R2). Si pulsas L2 y R2 a la vez, Snake se aupará.

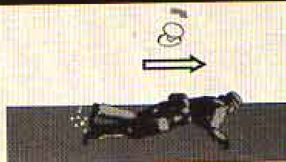


EN EL AGUA

NADAR

Botón joystick analógico izquierdo

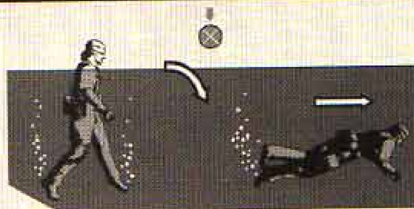
Cuando Snake se adentre en el agua hasta una profundidad adecuada, comenzará a nadar automáticamente. Muévelo con el joystick analógico izquierdo.



BUCEAR

Botón ⊗, ⊗

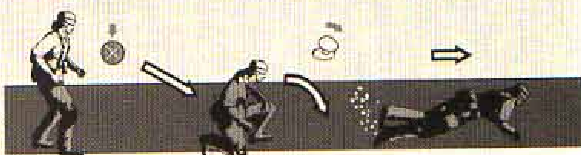
Pulsa ⊗ cuando estés en aguas profundas para bucear. La cámara pasará automáticamente a Visión intrusión y podrás mirar a los lados con el joystick analógico izquierdo (o con los botones de dirección). Pulsa ⊗ o ◎ repetidamente para impulsarte hacia delante.



BUCEAR EN AGUAS POCO PROFUNDAS

Botón ⊗, joystick analógico izquierdo

Snake puede agacharse en aguas poco profundas, pero no puede pasar directamente de estar de pie a estar tumbado. Para bucear, agáchate y luego mueve el joystick analógico izquierdo.



SALIR A LA SUPERFICIE

Botón △

Pulsa △ cuando estés bajo el agua para subir a la superficie. Pulsa el botón rápidamente si necesitas salir a la superficie urgentemente.



GESTIONAR EL EQUIPO

COGER EQUIPO

Botón -

Snake coge objetos y equipo automáticamente al entrar en contacto con ellos. La única excepción es cuando ya tiene la cuota máxima permitida de un objeto. Puedes ver el nombre del objeto dentro de una caja cambiando a visión en 1ª persona cuando estés cerca.



SELECCIONAR OBJETOS

Botón L2

Mantén pulsado L2 para abrir la Ventana de objeto. Selecciona un objeto de la lista usando el joystick analógico izquierdo. Suelta L2 para equipar el objeto mostrado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Algunos objetos funcionan automáticamente en cuanto son seleccionados con L2. Otros tienen que ser elegidos con L2 y activados con ◎. Puedes aprender más sobre los objetos leyendo sus descripciones en la ventana Objeto.



SELECCIONAR UN ARMA

Botón R2

Mantén pulsado R2 para acceder al menú Arma. Usa el joystick analógico izquierdo para desplazarte por las armas disponibles. Suelta R2 para empuñar el arma o pieza del equipo seleccionada. Puedes encontrar más información sobre la utilización de las armas a partir de la página 20.



SELECCIÓN RÁPIDA

Botón L2, R2

Pulsa L2 o R2 rápidamente para guardar inmediatamente el arma u objeto seleccionado. Otra pulsación rápida de L2 o R2 hará que Snake saque la última arma u objeto empuñado.



VISTAS

CAMBIAR DE VISTA

Botón joystick analógico derecho

Puedes usar el joystick analógico derecho para obtener un punto de vista mejor del entorno cercano de Snake (consulta "Vista y perspectiva" en la página 12). Pulsa R3 (pulsa el joystick analógico derecho) para fijar el nuevo punto de vista. Pulsa de nuevo R3 o mueve el joystick analógico derecho para desbloquear la cámara.



VISIÓN EN 1ª PERSONA

Botón R1

Mantén pulsado R1 si quieres examinar tus alrededores a través de los ojos de Snake. Puedes atacar y realizar algunos movimientos usando este punto de vista, pero no puedes desplazar a Snake.



PONERSE DE PUNTILLAS

Botón R1 + R2 + L2

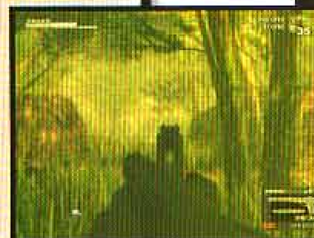
No puedes desplazar a Snake mientras estás en visión en 1ª persona, pero hay unas cuantas acciones útiles que puedes realizar. Pulsa L2 y R2 a la vez para que Snake se ponga de puntillas. Esto puede resultar práctico cuando necesitas asomarte por encima de un obstáculo para ver si hay guardias. Cuanto más pulses los botones, más se estirará Snake. También puedes hacer esto tumbado o agachado.



MOVERSE DE LADO

Botón R1 + R2 (o R1 + L2)

Pulsa L2 o R2 mientras estás en visión en 1ª persona para hacer que Snake se incline a un lado. Puedes usar esto para asomarte desde detrás de obstáculos, lo cual resulta muy útil si quieres disparar a un adversario mientras sigues a cubierto.



VISIÓN ESQUINA

Botón joystick analógico izquierdo + L2 (o R2) hacia la pared

Cuando Snake va caminando pegado a una pared y llega a una esquina, puedes asomarte al otro lado pulsando L2 o R2.



ESPIAR A TRAVÉS DE LAS PUERTAS

Botón R1 + R2 (o R1 + L2) delante de una puerta

Puedes echar un vistazo cauteloso a través de las puertas, sin abrirlas totalmente. Mientras estás en visión en 1ª persona, pulsa L2 o R2 delante de una puerta para abrirla un poco y mirar qué hay dentro.



ARMAS Y TÉCNICAS DE COMBATE

01. 04

Con o sin armas, Snake es una máquina de combate letal. Ya sea ganando tiroteos con dardos tranquilizantes, manteniendo su cuchillo contra la garganta de un soldado soviético aterrorizado o matando un conejito con un leve movimiento de los dedos de sus pies, no hay ningún adversario al que no pueda superar, tarde o temprano. Su repertorio de movimientos es bastante asombroso. En esta sección te los iremos presentando.





1: mantén pulsado R2 para abrir el menú Arma. Verás 2 números debajo del arma de fuego seleccionada. Por ejemplo, 41/41 para la Mk22 mientras juegas al nivel de dificultad Normal. El número de la derecha indica la cantidad máxima de munición para esta arma; el número de la izquierda te dice cuántas balas te quedan actualmente.

2: debajo de estos números, unas pequeñas balas te muestran cuántos disparos quedan en el cargador actual. Si está vacío, Snake recargará automáticamente antes de poder volver a disparar.

3: un pequeño indicador rojo de CQC en la esquina inferior izquierda del símbolo del arma te avisará de que puedes usarla durante el combate cuerpo a cuerpo. Snake también puede usar el CQC con las manos desnudas.

4: si una pistola puede equiparse (o lo está) con un silenciador, verás otro número sobre el símbolo del arma. El número de la derecha (por ejemplo, "x04") te dirá cuántos silenciadores te quedan para esta arma. El indicador de la izquierda señala lo gastado que está el silenciador actual. El indicador disminuirá en una unidad con cada disparo. Cuando un silenciador está completamente gastado, será desechado automáticamente.

PUÑETAZOS Y PATADAS

Botón ◎

Cuando Snake no lleve ningún arma -o lleve algo que no impida el CQC-, podrás dar puñetazos con ◎. Pulsa ◎ tres veces para una combinación puñetazo-patada-puñetazo.



EL ATAQUE LANZARSE-VOLTERETA

Botón **joystick analógico izquierdo + ⊗**

El movimiento de lanzarse de cabeza y dar una voltereta de Snake (pulsa ⊗ mientras te mueves) puede utilizarse como ataque. Puedes tirar a un adversario al suelo con él y varias colisiones lo dejarán inconsciente.



CAER SOBRE ENEMIGOS

Botón ⊗

A veces, cuando Snake está colgando de una balaustrada o de una rama, un enemigo pasa justo por debajo. Déjate caer con ⊗. Si consigues caer sobre la cabeza del soldado, quedará inconsciente.



APUÑALAR

Botón ▢

Si Snake tiene un cuchillo en su mano, pulsa ▢ para usarlo. Pulsa el botón ligeramente para oscilar el cuchillo (hasta 3 veces en combinación) o pulsa con firmeza para apuñalar.



GOLPEAR CON ARMAS

Botón ○

Si tienes un arma en tu mano que impide que Snake use el CQC -por ejemplo, un rifle-, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con esta arma. Pulsa ○ para golpear con el arma en el estómago de tu enemigo.



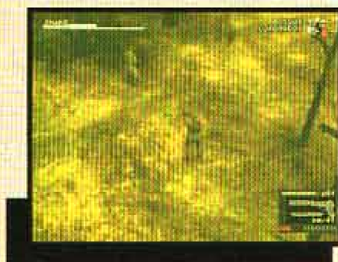
DISPARAR

Botón ▢

Cuando Snake sujeta un arma, ▢ le permite dispararla. La utilización de este botón depende del arma seleccionada.

Pistolas, escopetas y fusiles de francotirador: mantén pulsado ▢ para que Snake apunte. Si sueltas el botón lentamente, Snake simplemente bajará el arma. Si lo sueltas rápidamente, disparará.

Rifles de asalto: dispararás inmediatamente un disparo o una ráfaga al pulsar firmemente ▢. Mantén pulsado el botón para fuego automático.



APUNTAR

Botón L1 + □

Si mantienes pulsado □ y te mueves, Snake apuntará en la dirección en la que se está moviendo. También puedes pulsar L1 para fijar la puntería.



APUNTAR CON PRECISIÓN

Botón R1 + □

Mantén pulsados R1 y □ para apuntar con precisión en visión en 1ª persona.



APUNTAR CON MÁS PRECISIÓN

Botón R1 + L1 + □

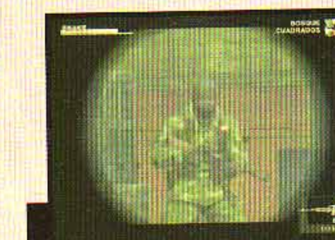
Con algunas armas puedes apuntar con más precisión apoyando el arma en el hombro. Por ejemplo con la pistola EZ, la Single Action Army, la XM16E1 y el AK-47. Mantén pulsados R1 y L1.



LA MEJOR PUNTERÍA DE TODAS

Botón L1 + △

Cuando selecciones el fusil de francotirador o el lanzacohetes, Snake pasará automáticamente a visión en 1ª persona. Pulsa L1 para apuntar usando la mira. Si estás usando el fusil de francotirador, con △ podrás elegir entre el zoom 3x y el 10x.



SALTAR Y DISPARAR

Botón joystick analógico izquierdo + L2 o R2 + □ hacia la pared

Cuando estés usando la Visión esquina para mirar al otro lado de una pared u obstáculo, podrás preparar tu pistola, salir de un salto y disparar con □. En cuanto sueltes el botón, Snake volverá a ponerse a cubierto de un salto. También puedes lanzar granadas en esquinas usando esta técnica.



COLGARSE Y DISPARAR

Botón ◻ **mientras estás colgando**

Aunque Snake esté colgando de una rama, sigue pudiendo luchar. Pulsa ◻ para disparar a los enemigos con la pistola, mientras te cuelgas de un brazo. Puedes pasar a la visión en 1ª persona con R1.



RECARGA RÁPIDA

Botón R2, R2

En cuanto vacíes el cargador de un arma, Snake la recargará automáticamente (siempre que haya munición disponible, claro). Puedes acelerar este proceso pulsando 2 veces R2 en una rápida sucesión: guardará el arma y volverá a empuñarla inmediatamente. El cargador, milagrosamente, estará lleno en un instante.

USAR EL SILENCIADOR

Botón R2 + ◯

Cuando un silenciador (para la Mk22, la M1911A1 o la XM16E1) se gasta y desaparece, tendrás que poner uno nuevo -aunque solo si tienes un repuesto adecuado en tu inventario-. Selecciona el arma de fuego correspondiente en el menú Arma y pulsa ◯. Si no necesitas ser sigiloso mientras disparas -como en ciertas peleas contra jefes-, podrás quitar el silenciador con el mismo botón.

CAMBIAR LA VELOCIDAD DE DISPARO

Botón R2 + △

El Scorpion, la XM16E1 y el AK-47 tienen diversos modos de disparo. Pulsa △ en el menú Arma para alternar entre disparo sencillo, ráfaga (3 disparos) y automático. Cuanto mayor sea la velocidad de disparo, menos precisa será el arma.

LANZAR GRANADAS

Botón ◻

Pulsa ◻ para lanzar una granada. Explotará después de unos 3 segundos. Cuanto más firmemente pulses el botón, con más fuerza lanzará Snake la granada. Puedes hacer que rebote en los obstáculos, lo que puede resultarte útil si un adversario está a cubierto. Si quieres apuntar con una granada para dar en un punto en especial, deberías lanzarla usando la visión en 1ª persona.

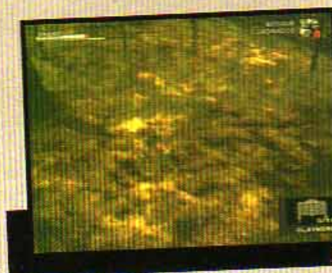
Puedes lanzar comida, animales vivos y cargadores vacíos de la misma forma. Evidentemente, no explotarán, pero pueden distraer a los enemigos. Su trayectoria será similar.



COLOCAR MINAS

Botón: ◻

Puedes colocar minas Claymore en el suelo con ◻. El campo objetivo del detector de movimiento brillará una vez. Ten cuidado de no pisar la mina después; las Claymore no distinguen entre amigos y enemigos. Si quieres recoger una Claymore, basta con gatear sobre ella. También podrás colocar libros y trampas para ratones de la misma forma.



DETONAR EXPLOSIVOS

Botón: ◻, ○

El TNT es un explosivo con detonador por control remoto. Pulsa ◻ para colocar la parte explosiva en el suelo o para fijarla a una pared. Ahora podrás activar el TNT con ○. ¡Pero asegúrate de que Snake esté a una distancia segura antes de hacerlo!



USAR ARTILLERÍA

Botón: △

En ocasiones, Snake tendrá la oportunidad de usar un emplazamiento de artillería enemigo. Pulsa △ para tomar el control, abre fuego con ◻, y aumenta tu precisión con L1. Pulsa △ de nuevo para volver a controlar a Snake.

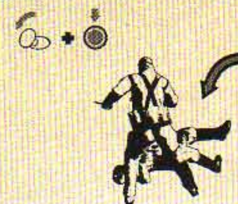


COMBATE CUERPO A CUERPO

CQC - TIRAR (INCONSCIENTE)

Botón: joystick analógico izquierdo + ○

Cuando estés cerca de un adversario, pulsa ○ y mueve el joystick analógico izquierdo a la vez para tirarlo al suelo. Los adversarios bien entrenados pueden esquivar este ataque, a veces, si lo ven venir.



CQC (ESTRANGULAR)

Botón: ○

Mantén pulsado ○ cuando estés cerca de un adversario para agarrarlo y estrangularlo. En esta posición tendrás diversas opciones. Recuerda que sólo puedes estrangular con las manos desnudas o con un arma que permita usar CQC. No muevas el joystick mientras sujetas al enemigo o se convertirá en un CQC - Tirar.



CQC: ESTRANGULAR A ADVERSARIOS

Botón: ◎, ◎



Pulsa ◎ rápidamente para estrangular a un adversario. Tras unos instantes, perderá el sentido. Si sigues pulsando ◎, le romperás el cuello.



CQC (CORTAR CUELLO)

Botón: ◎ firm



Pulsa ◎ con firmeza para cortarle el cuello a un adversario con un cuchillo. ¡Es asqueroso!



CQC (ESCUDO HUMANO)

Botón: ▣



Pulsa ▣ (o alterna rápidamente de ◎ a ▣) para usar a un adversario al que estás sujetando como escudo. Mientras lo haces, podrás disparar a otros enemigos con una pistola. Usa la visión en 1ª persona manteniendo pulsado R1.



CQC (AMENAZAR)

Botón: L3



Usa L3 (pulsa el joystick analógico izquierdo) para interrogar a un enemigo al que estás sujetando. Tu adversario te dará información útil si lo amenazas de esta forma.



DESHACERSE DE ENEMIGOS

Botón: ◎ + joystick analógico izquierdo



Mientras sujetas a un adversario con ◎, puedes caminar hacia atrás y tirar de él. Esto lo estrangulará y la hará perder el sentido tras unos instantes.



CQC (TIRAR/DETENERLE)

Botón: joystick analógico izquierdo + ◎, ▣



Mueve el joystick analógico izquierdo en cualquier dirección y mantén pulsado ◎ a la vez para tirar al suelo a un enemigo al que estés sujetando. Después, pulsa ▣ inmediatamente para apuntarlo con un arma. Snake gritará "¡Quieto!" y mantendrá al enemigo a raya.



ENEMIGOS

Al poco de llegar, Snake se enfrentará a numerosos guardias enemigos. Aunque es posible entrar a saco empuñando armas, este camino a veces no es recomendable (aparte de ser contrario a tus órdenes de evitar contactos directos). La mejor estrategia es ser silencioso y veloz, moviéndose como un fantasma y no dejando huellas de tu paso. Sin embargo, a veces, pequeños estallidos de violencia serán la mejor forma de ocuparse de ciertas situaciones.

En general, los guardias patrullarán por rutas específicas o incluso se quedarán en su puesto. Si observas con atención, podrás averiguar su patrón de comportamiento. Estas rutinas cesarán en cuanto noten algo sospechoso o muy irregular, como Snake, por ejemplo. Cuando lo vean, darán la alarma y a menudo solicitarán refuerzos.
Los guardias no reaccionan sólo ante el contacto visual directo. También pueden oír a Snake mientras se mueve (a no ser que lo muevas con el mando de dirección), los ruidos que pueda hacer (como dar golpes en las paredes) y las armas sin silenciador. Los guardias también reaccionarán al descubrir huellas en el suelo o si ven que uno de sus camaradas se colapsa repentinamente y cae al suelo.

SEÑALES DE ALERTA

Si un adversario descubre a Snake, se indicará mediante un signo de exclamación rojo sobre su cabeza. Si ha oído o visto algo sospechoso, el "!" será blanco y azul. Si detecta algo que simplemente ha despertado su curiosidad, verás un signo de interrogación.







CONDICIONES DE ALERTA

Durante una alerta, el estado de alarma actual se mostrará en la pantalla.

Alerta roja: Snake ha sido identificado. Sus adversarios intentarán llamar a su cuartel general para solicitar refuerzos. Si el enemigo ya no puede ver a Snake (o si éste mata a todos los enemigos), comenzará la fase de Evasión en cuanto el contador llegue a cero.

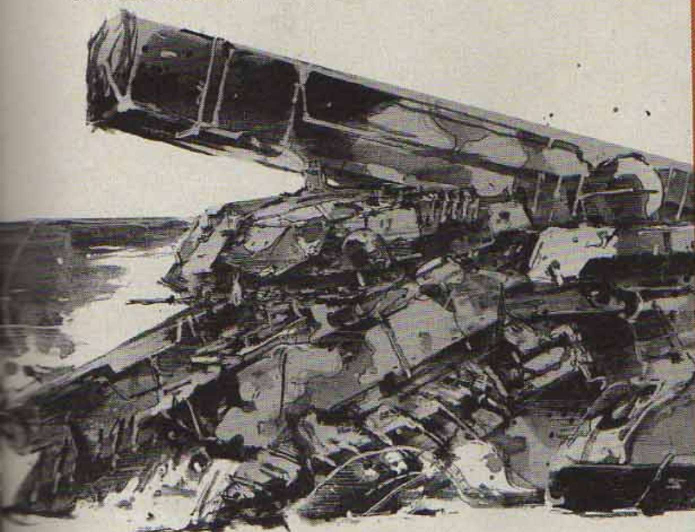
Alerta naranja: durante la fase de Evasión, el enemigo seguirá buscando activamente a Snake, pero no conocerá su ubicación exacta. Cuando esta cuenta atrás expire sin que Snake sea detectado, comenzará la fase de Precaución.

Alerta amarilla: los guardias estarán más atentos. A menudo habrá soldados adicionales de patrulla. La alerta sólo terminará al finalizar la fase de Precaución -o cuando Snake mate a todos los enemigos-. La fase de Precaución también se iniciará si los guardias notan algo inusual pero aún no saben qué les aguarda.









INHABILITAR A LOS ENEMIGOS

Para inhabilitar a un adversario tienes que causarle una herida mortal, darle un golpe que lo deje inconsciente o tranquilizarlo. Obviamente, el arma que utilices contra él es importante, pero algo más importante es dónde darle. Los impactos directos en la cabeza son los más eficaces. Tanto con balas como con munición tranquilizante, tu víctima debería caer redonda inmediatamente. Si das a tu adversario en un punto menos sensible con munición tranquilizante, tendrás que esperar un poco hasta que tu enemigo pierda el sentido.

Hay otras formas de eliminar a los guardias de una zona. Una técnica básica es darle varias combinaciones puñetazo-patada seguidas. También puedes tirar una granada detonadora junto a un enemigo. A veces, tu entorno te proporcionará nuevas opciones. Por ejemplo, podrías empujar a tu adversario a un abismo o a aguas profundas. Sé creativo; es parte de la diversión...





DESARMAR A LOS ENEMIGOS

Puedes disparar a un enemigo y hacerle perder su arma durante un tiempo. Apunta a su mano o brazo derechos.

DESTRUIR LA RADIO

Sin radio, los enemigos de Snake no pueden solicitar refuerzos. Un disparo certero puede destruir esos dispositivos montados en el pecho. Recuerda que no todos los soldados llevan una radio.



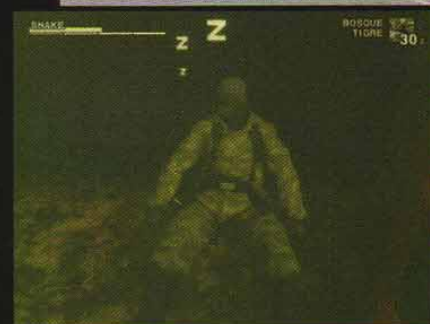
¡DALES EL PALO!

Acércate sigilosamente a un enemigo por detrás y apunta a una zona de su cuerpo. Snake gritará "¡Quieto!"; su adversario levantará las manos. Sigue apuntándole con el arma y rodéale para que Snake le vea la cara. Apunta con la pistola a zonas delicadas (particularmente a la cabeza y al abdomen) para intimidar a tu cautivo, que te dará sus objetos útiles esperando que le perdones la vida.



ENEMIGOS INCONSCIENTES

Cuando pongas a dormir a un enemigo con un dardo tranquilizador, la abreviatura universal del sueño, "Zzzz", aparecerá sobre su cabeza. Si lo dejas inconsciente, será sustituida por estrellas. Con el tiempo, cada uno de esos caracteres desaparecerá. Por ejemplo, de "***" a "**" y luego a "*". Esto indica el tiempo que te queda antes de que el guardia recupere el sentido.



DESPERTAR A LOS ENEMIGOS

Puedes despertar a un adversario inconsciente o tranquilizado dándole patadas. Con cada golpe desaparecerá una estrella o una "z" hasta que la persona recupere finalmente el sentido.



ARRASTRAR CUERPOS

Puedes arrastrar a un enemigo muerto o inconsciente si las manos de Snake están libres. Pulsa ⓔ cuando estés cerca de un cuerpo para cogerlo. Mientras mantengas el botón pulsado, arrastrarás el cuerpo al moverte. Esto te permite ocultar cuerpos delatores antes de que otros guardias los descubran.



REGISTRAR A LOS ENEMIGOS

Si levantas y sueltas un cuerpo, normalmente -aunque no siempre- un objeto caerá de sus bolsillos, como munición, un silenciador o medicinas.



ALMACENAR ENEMIGOS

Puedes meter a los enemigos en taquillas. Basta con arrastrar el cuerpo dentro y luego Snake saldrá y cerrará la puerta. El enemigo no abandonará este pacífico lugar de descanso.



LOCALIZAR A LOS ENEMIGOS CON SENSORES

Si estás familiarizado con los episodios anteriores de la serie Metal Gear Solid, probablemente echarás de menos el Radar Sóliton, en el que se mostraban las posiciones y visuales de todos los enemigos. Como esta tecnología no estaba disponible durante la Guerra Fría, tendrás que sobrevivir a esta misión sin esa herramienta aún por inventar.



El **detector de minas** responde a las Claymore e informa de su proximidad con efectos de sonido. Observa cuidadosamente el suelo para descubrirlas. Si tienes las gafas térmicas, son una herramienta mucho más útil para esta labor.

El **sensor antipersonal** detecta la proximidad de la gente e informa de ello haciendo vibrar tu mando. Las demás funciones de vibración estarán desactivadas mientras este sensor esté en funcionamiento.



El **detector de movimiento** registra los movimientos de todas las criaturas dentro de su radio de acción, incluyendo pequeños animales como ratas, arañas y murciélagos. Aparecerán como puntos blancos en una pantalla similar a un radar. Ten cuidado, porque no detectará a los guardias estacionarios.

El **sónar activo** detecta a todos los seres vivos cercanos, se muevan o no. Activa las ondas de sonido con L3. Recuerda que es muy posible que este sonido se oiga...

RADIO

01. 06.

РАДИО

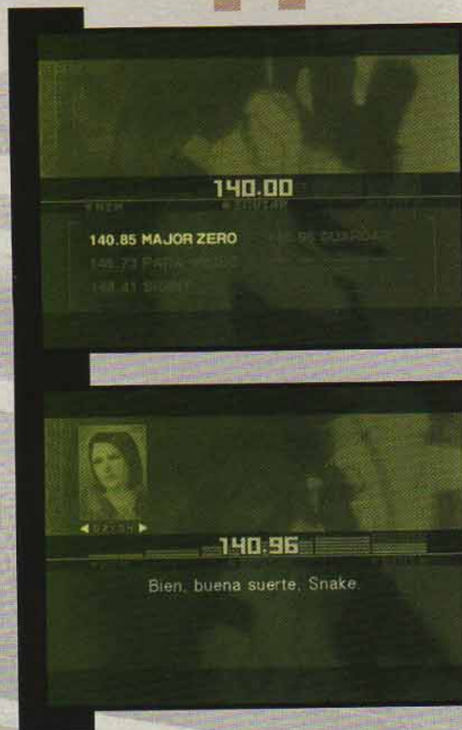
Pulsa SELECT si deseas contactar con el Mayor o con cualquier otro miembro de tu equipo de apoyo. Si recibes una "LLAMADA" y Snake no la responde automáticamente, podrás atenderla pulsando SELECT.

Las frecuencias conocidas se añadirán a una lista. Mueve el joystick analógico izquierdo hacia abajo para abrir la Ventana de memoria. Pulsa ◎ para contactar con una de las personas de la lista. La función Sintonizar te permite seleccionar las frecuencias manualmente.

Llama a los consultores de Snake cuando necesites información. Puedes ponerte en contacto con el Mayor cuando estés perdido y no sepas qué hacer. Te informará de la situación actual y de las opciones que tienes. Para-Medic te aconsejará gustosamente sobre la utilidad de las plantas y animales que hayas recogido. The Boss y Sigint se especializan en información sobre la misión y el equipo que hayas conseguido.

La información que obtengas de tus consultores depende del contexto. Como norma, la historia tiene la prioridad más alta. El siguiente tema del que hablarán tus consultores es de las características del entorno cercano a Snake. Cuando estos temas se agoten, hablarán sobre el objeto que Snake tenga actualmente en sus manos o sobre el último objeto recogido. Si no obtienes la información que deseas, vuelve a llamar al consultor adecuado unas cuantas veces más, hasta que actives el tema que deseas.

Durante estos intercambios, verás una foto de tu interlocutor en la esquina superior izquierda de la pantalla. Debajo habrá unos números, por ejemplo, 02/04. Esto indica que, de las 4 fotos disponibles, estás viendo la 2ª. Mueve el joystick analógico izquierdo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar de foto.





CÓMO JUGAR
EQUIPO
RECORRIDO
EXTRAS
ÍNDICE
MENÚ PRINCIPAL
FUNDAMENTOS
MOVIMIENTOS Y ACCIÓN
ARMAS Y TÉCNICAS DE COMBATE
ENEMIGOS
RADIO
VISUALIZADOR DE SUPERVIVENCIA
CAMUFLAJE
MOCHILA
COMIDA
CURA
CONSEJOS Y TÁCTICAS

VISUALIZADOR DE SUPERVIVENCIA

01. 07.

ПОКАЗАТЕЛЬ СТАТУСА ВЫЖИВАНИЯ

Abre el Visualizador de supervivencia con START para obtener acceso a los importantes submenús que contiene. No todas las opciones estarán disponibles al principio de la partida.

Camuflaje: gestiona la pintura de cara y los uniformes desde aquí, eligiendo el mejor camuflaje para la ubicación actual de Snake.

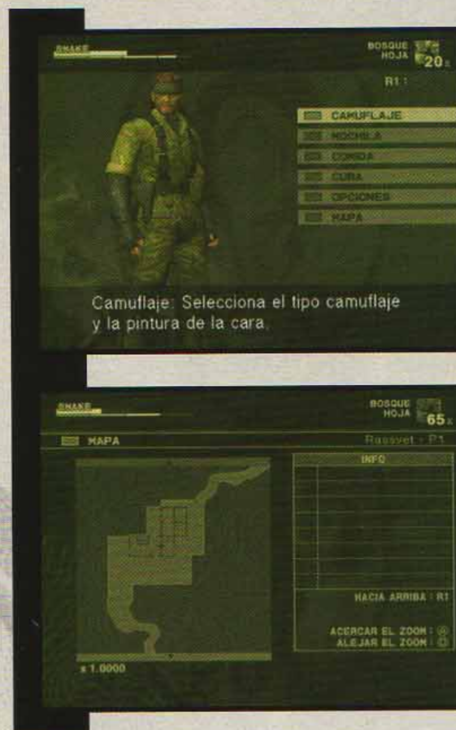
Mochila: el equipo de Snake está almacenado aquí, dividido en 2 categorías: Objetos y Armas. Tú decides en cuál de las 2 secciones quieres que aparezca un objeto. Si no está en ninguna sección, no podrás equiparlo durante el juego.

Comida: el menú del menú, por llamarlo así. Aquí puedes echar un vistazo, comer o deshacerte de los animales capturados y de otros alimentos.

Cura: puedes monitorizar la salud de Snake y curar sus heridas. Puedes obtener más información sobre cómo hacerlo en "La clínica del Doctor Snake", en la página 33.

Opciones: aquí podrás cambiar las opciones generales en cualquier momento. Consulta la página 8 para una explicación de cada una. No puedes cambiar las opciones Sangre e Idioma mientras tengas una partida en curso.

Mapa: te permite examinar a fondo un mapa de tu entorno actual. Las áreas se irán completando al ir explorándolas. Si otra área conocida limita con el mapa actual, puedes pasar a la misma con R1 o R2. A la derecha del mapa podrás ver qué información está destacada (por ejemplo, la posición de Snake) y qué funciones están disponibles (como el zoom).



CAMUFLAJE: SIENTA COMO UN GUANTE

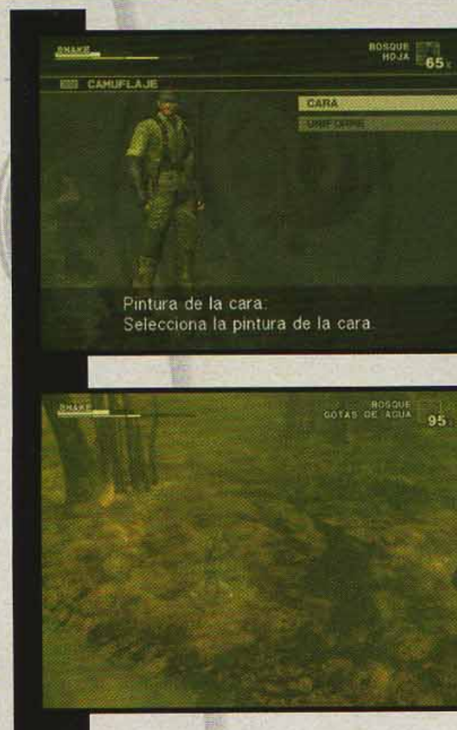
01. 08.

El camuflaje es vital y debes utilizarlo con inteligencia si quieres que Snake salve el mundo que conocemos o, hablando con propiedad, conocíamos. Hay 2 clases de camuflaje disponible: pintura para la cara (Cara) y ropa (Uniforme). Al principio sólo dispondrás de un par de colores de maquillaje y de trajes en la mochila de Snake. Podrás acumular más a lo largo de la partida.

Puedes ver lo bien que Snake se confunde con su entorno consultando el índice de camuflaje. Siempre aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. El vestuario es lo que tiene más peso sobre la visibilidad de Snake. Considera la pintura de cara como un toque final. Al elegir un camuflaje en el menú, los valores a la derecha de cada tipo indican si aumentan (mejoran) o disminuyen (empeoran) el índice de camuflaje.

Recuerda que este valor se aplica a la ubicación actual de Snake. El índice puede cambiar en el momento en que se agache, gatee, se ponga contra una pared, salga al descubierto, etc. No te fijes solo en el valor que aparece; considera la utilidad de ese camuflaje en el área en general. Muy a menudo, Snake será menos visible tumbado que de pie. En cuanto se mueva, el valor disminuirá rápidamente.

También hay trajes especiales que funcionan independientemente del índice de camuflaje. Con una bata de científico, Snake es invisible en la práctica para los guardias del laboratorio, aunque el índice de camuflaje diga otra cosa. Puedes encontrar una lista de todos los camuflajes disponibles en la página 54, incluyendo dónde encontrar cada uno.



MOCHILA: TU ALMACÉN PORTATIL

01. 09.

РЮКЗАК

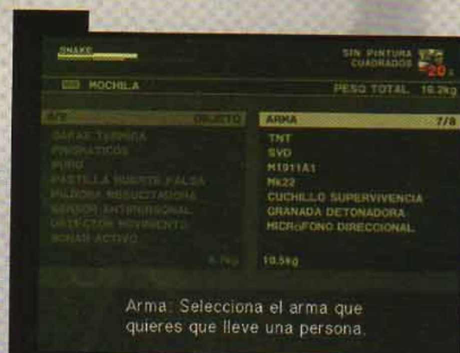
En el menú Mochila puedes encontrar todos los objetos y armas que Snake transporta. Sólo puedes asignar 8 objetos a la Ventana objeto y 8 a la Ventana Arma. Podrás acceder a los mismos durante la partida con L2 y R2 respectivamente.

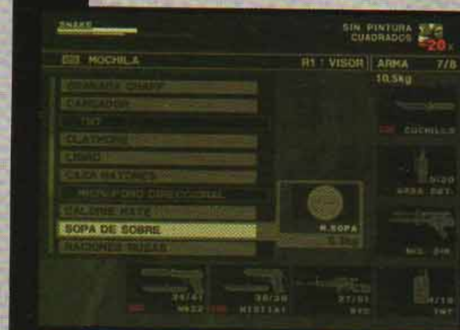
Selecciona Objeto o Arma y activa y desactiva cada elemento para adaptarlo a tus necesidades actuales. Los elementos activos aparecen en blanco sobre negro, al contrario que los inactivos.

Peso: encima del menú Mochila podrás ver el peso total de los objetos transportados por Snake. Cuanto mayor sea, más energía consumirá al moverse e interactuar con el entorno. Sorprendentemente, los objetos que estén en la mochila pero no hayan sido clasificados en el menú Objeto o en el menú Arma no serán tenidos en cuenta.

Almacenar objetos rápidamente: pulsa L2 o R2 cuando estés en los submenús Objeto o Arma de la pantalla Mochila. Ahora podrás acceder a los mismos y elegir lo que quieras poner en tu mochila con ◎.

Usar comida como arma: puedes acceder al menú Comida desde el menú Arma. Podrás poner alimentos en la Ventana arma y, durante el juego, lanzarlos como si fueran granadas (pero sin explosión, naturalmente) pulsando ◎. Esto te permitirá distraer a un guardia con una deliciosa (o asquerosa) comida o asustarlo con una serpiente venenosa viva (y muy enfadada).





COMIDA: DISFRUTE DE SU MENÚ

01. 10.

ПИЩА

Puedes encontrar toda la comida de la que dispone Snake en el menú Comida. Hay 3 pequeñas jaulas para animales vivos y 15 ranuras para criaturas muertas, plantas y otros alimentos. La comida y los animales vivos pueden usarse para distraer a los enemigos, pero su propósito principal es rellenar la energía de Snake con rapidez. Selecciona tu menú con ◎. Snake puede engullir todo lo que encuentres en esta pantalla, incluyendo arañas vivas, simpáticos pajaritos e incluso raciones rusas (¡puag!). Los mendigos (y, a veces, los agentes especiales) no eligen.

Para añadir una criatura a tu menú Comida, tendrás que matarla, tranquilizarla o cazarla con una trampa para ratones, y luego pasar por encima del objeto que aparecerá. Hay varias maneras de matar a un animal. Puedes...

- dispararlo.
- volarlo o atontarlo con una granada.
- apuñalarlo con un cuchillo.
- golpearlo con una antorcha.
- eliminarlo de una patada (pulsa ◎ 3 veces seguidas en rápida sucesión.)
- comértelo inmediatamente, utilizando el tenedor.

No podrás coger plantas directamente, aunque estén en el suelo. Tendrás que recolectarlas con una patada, disparo o explosión.



Si quieres atrapar vivo a un animal tendrás que tranquilizarlo o pillarlo con una trampa para ratones. Si eliges la última opción, basta con poner el dispositivo en el suelo y esperar hasta que lo oigas o lo veas saltar. Puedes marcharte a hacer otras cosas y regresar más tarde, si lo deseas. Obviamente, algunos animales -como el gavial indio- son demasiado grandes como para capturarlos vivos.

El efecto de la comida en la energía depende de su sabor y del alimento que proporcione. Puedes conocer los gustos iniciales de Snake en la completa lista de las páginas 49-53. Resulta interesante saber qué sus gustos pueden cambiar a lo largo de la partida; puede acostumbrarse a alimentos que al principio le parecían repugnantes...



Fecha de caducidad: la comida viva y los alimentos preparados pueden consumirse en cualquier momento. Los animales muertos y las plantas, por el contrario, comenzarán a estropearse inmediatamente, incluyendo el tiempo que pases sin jugar a MGS3; el juego utiliza el reloj interno de la PlayStation 2. Podrás reconocer la comida que empieza a estropearse cuando veas una mosca sobre el símbolo del alimento. Si te lo comes, te arriesgarás a envenenarte. Dos moscas significan que te envenenarás con seguridad. Selecciona Tirar si deseas librarte de algo de una vez por todas.

CURA: LA CLÍNICA DEL DOCTOR SNAKE

01. 11.

El menú Cura sirve para curar heridas graves, quemaduras, envenenamientos y dolores y molestias variadas. Recuerda que no es posible elevar el medidor de VIDA de Snake de esta forma; eso sólo podrás conseguirlo utilizando medicina PRO VIDA. Sin embargo, podrás detener las bajadas de energía y VIDA causadas por varias dolencias y heridas.

Hay 2 tipos de tratamientos distintos: Medicina y Operación. Medicina se utiliza cuando Snake sufre envenenamientos, catarros o problemas estomacales. En los demás casos, será necesaria una operación. Si el medidor de VIDA está rojo, el Doctor Snake tendrá trabajo. Sin embargo, no siempre verás esta señal de aviso evidente. Si Snake es víctima de las sanguijuelas, por ejemplo, sólo te darás cuenta de que algo va mal porque la barra de energía bajará demasiado rápidamente.

Si Snake necesita tratamiento, la parte del cuerpo afectada mostrará información sobre la dolencia. Elige una herida y abre el menú adecuado con L2 (Medicina) o R2 (Operación). Después, elige los tratamientos adecuados. Consulta la tabla para más información.





Diagnóstico	Terapia
Indigestión	Antídoto
Envenenamiento	Suero
Resfriados	Medicina resfriado
Dolor de estómago	Medicamento digestivo
Heridas de bala	Cuchillo/tenedor, desinfectante, astringente, venda
Cortes	Desinfectante, astringente, kit de sutura, venda
Huesos rotos	Tablilla, venda
Quemaduras	Ungüento, venda
Herida de flecha/ballesta	Cuchillo, venda
Agujas con anestesia	Cuchillo
Sanguijuelas	Puro

Snake lleva un lote de remedios necesarios con él. Puedes aumentar sus reservas si encuentras más o robándoselos al enemigo. También puedes obtener remedios naturales proporcionados por la madre naturaleza. Consulta la tabla de la página 48 para más información.

Si te encuentras en la desafortunada situación en la que no tienes remedios suficientes para curar las heridas de Snake, utiliza lo que tengas con inteligencia. Intenta curar alguna de las heridas completamente, en lugar de tratar todas solo un poco.

CONSEJOS Y TACTICAS

СОВЕТЫ И ТАКТИК

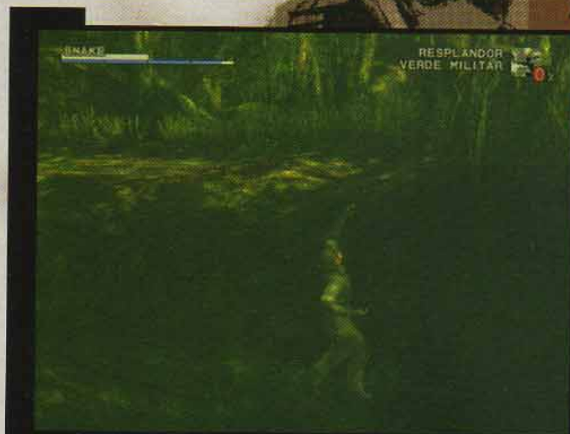
PRIMEROS PASOS

Si nunca habías jugado antes a alguno de los juegos de la serie Metal Gear Solid y estás indeciso frente a la multitud de acciones posibles, como una liebre a punto de ser atropellada, no te agobies. Los fundamentos se aprenden rápidamente y las acciones más complicadas puedes dejarlas para cuando te sientas más confiado.

Al principio del juego tendrás que obtener la mochila de Snake del árbol (tal y como se indica en la página 65 del recorrido). A continuación podrás hacer lo que te apetezca durante el tiempo que quieras, especialmente las acciones más sencillas descritas al principio de este capítulo. Corre un poco, trepa a los árboles o gatea por debajo de los troncos, agáchate... practica y verás que las acciones se irán haciendo instintivas. También deberías familiarizarte con el disparo de armas.

Como ejercicio, intenta gatear por el árbol hueco. Echa un vistado con la visión en 1ª persona: mantén pulsado R1 hasta que lo veas. Ahora, acércate y pulsa ⊗ para agacharte delante del agujero. Haz que Snake gatee bajo el árbol. Cuando estés al otro lado, pulsa ⊗ con firmeza (o durante más tiempo) para hacer que se ponga en pie. Si pulsas ⊗ suavemente, se agachará, y desde esta posición pasará a gatear en cuanto muevas el joystick analógico izquierdo. Si cometes este "error" durante una pelea o huyendo, podría resultar desastroso.

No hay ningún enemigo en el sur de Dremuchij y el único peligro es el barranco del sur (Fig. 1). Si caminas o corres hacia el precipicio, Snake se agarrará al borde al caer y se sujetará. Sin embargo, no hará eso si te lanzas de cabeza... pero aún así, no supone un problema, ya que simplemente puedes seleccionar Continuar. Volverás al momento justo después de recoger la mochila.



01

Apuntar con precisión

Si deseas practicar tu puntería, elige una seta o una fruta colgante. Para apuntar con precisión tendrás que usar la visión en 1ª persona: mantén pulsado R1. Ahora pulsa ◻ para apuntar el cañón del arma. Mueve el joystick analógico izquierdo cuidadosamente para ajustar tu puntería (Fig. 2). El blanco deseado debería estar exactamente en el centro de la pantalla, alineado con el punto de mira trasero (la ranura en la parte superior del arma) y con el delantero (el punto metálico sobre la boca). Cuando estés satisfecho con tu blanco, suelta ◻ para disparar. Si das en la diana, podrás conseguir un poco de comida.

Apuntar con precisión es fácil mientras la energía de Snake esté alta. Sin embargo, al ir bajando, sus manos temblarán más al sujetar un arma. Puedes mejorar tu precisión agachándote o tumbándote.



02

HORA DE COMER

Al principio del juego, el consumo de energía es bastante bajo, pero deberías acostumbrarte a conseguir comida cuando la encuentres. Hay una serpiente reptando detrás del árbol de la mochila en el sur de Dremuchij. Puedes matarla de una patada. Pulsa ◎ tres veces para una combinación puñetazo-puñetazo-patada (Fig. 3). Puedes averiguar qué más cosas puedes cazar aquí consultando el mapa de la página 64.

No olvides que la fruta está colgando de las ramas. Algunos animales, como la pitón verde de árbol, también andan por ahí. Si intentas cazar una urraca en el área inicial, recuerda que si espantas a un animal, puedes irte, volver al mismo sitio e intentarlo de nuevo. Las plantas y los animales que cojas se verán perfectamente con las gafas térmicas. Incluso la fruta y las setas serán fáciles de ver con luz infrarroja.



03

MOVERSE SIGILOSAMENTE CON ÉXITO

... para principiantes: llevar el camuflaje adecuado es el primer paso para convertirse en un buen agente. Lleva a Snake a un área abierta y observa cómo cambia el índice de camuflaje al estar de pie, agachado, tumbado, gateando o corriendo (Figs. 4 y 5). Ahora repite este ejercicio en otro lugar, como un matorral de césped alto. Intenta hacerlo con otro uniforme. Observa cómo cambia el índice de camuflaje cuando Snake está delante de un árbol o una pared y cuando se pone de espaldas a los mismos.

Básicamente, notarás 2 cosas. Snake es menos visible cuando está tumbado y no hay ningún camuflaje (al menos al principio) que ofrezca protección total en todas las áreas. Para moverse sigilosamente con éxito, no sólo necesitas el traje adecuado; también tendrás que ser capaz de moverte sin hacer ruidos. Nadie tiene ojos en el cogote, ni siquiera los soldados soviéticos de MGS3. Sin embargo, tienen una capacidad auditiva de 360 grados. Puedes acercarte sigilosamente por detrás de un adversario en casi cualquier sitio (Fig. 6), pero tendrás que ser muy, muy silencioso...



04



05



06

... para avanzados: entrarás en contacto por primera vez con el enemigo en el norte de Dremuchij. Podrás probar tu camuflaje aquí. Un índice de camuflaje de 70% es suficiente para que Snake permanezca oculto ante los guardias cercanos, pero solo cuando no hay razones para que estén especialmente vigilantes. La situación cambia cuando el enemigo ha visto algo sospechoso o ha oído algo. Si los guardias están buscando activamente a Snake, un camuflaje mediocre no le servirá de mucho (Fig. 7). Recuerda: incluso el mejor camuflaje no es perfecto si te encuentras en mitad del camino de los guardias que patrullan. Experimenta: puedes usar la opción Continuar todas las veces que quieras si Snake muere.

No tienes que confiar solo en el camuflaje para superar a los guardias sin recurrir a la violencia. Hay muchas otras formas de distraerlos. Un truco es hacer ruidos, instigándolos a abandonar sus puestos o rutas de patrulla (Fig. 8). Pon un cargador vacío o algo de comida en el menú Arma. Ahora podrás seleccionarlo y lanzarlo cuando lo necesites; los guardias correrán a investigar el ruido, momento que podrás aprovechar para colarte.



07



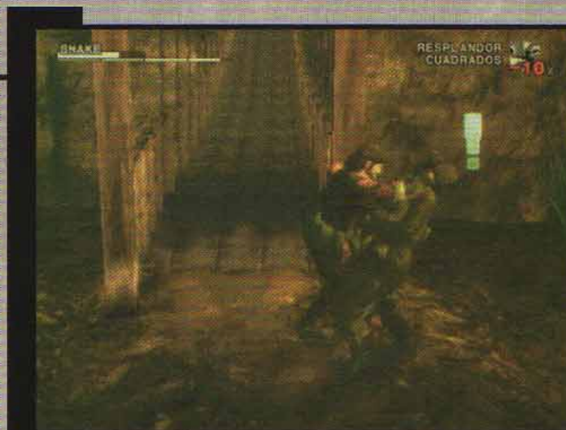
08

LA INFILTRACIÓN ES LO MÁS, PERO LA FUERZA NO ESTÁ MAL

El Mayor insiste en que Snake no debe revelar su presencia durante su primera misión. Tómate esta directiva con un poco de sal: si lo consigues, será toda una hazaña, pero no es obligatorio. La mejor estrategia es utilizar una combinación de hábil sigilo y ataques silenciosos. Si puedes eliminar a un enemigo con un disparo certero, hazlo; cuantos menos ojos y orejas tengas a tu alrededor, mejor.

Cuando ataques a los guardias, sé discreto y haz todo lo posible por no atraer su atención o la de sus colegas. Usa armas con silenciadores y asegúrate de que no hay guardias cerca que puedan ver desplomarse a su camarada. La agresión controlada suele ser tu mejor alternativa. Por ejemplo, el CQC - Tirar (Inconsciente) suele ser una técnica muy útil (Fig. 9). Si corres hacia un enemigo desde atrás, te oirá justo al alcanzarlo, pero eso no es ningún problema. Agárralo con ◎ y, al mismo tiempo, mueve el joystick analógico izquierdo para tirarlo al suelo.

En principio, puedes terminar MGS3 empleando la fuerza bruta, matando a los guardias de todas las áreas, refuerzos incluidos. Generalmente, hay un límite en el número de soldados que acudirán a un lugar tras saltar la alarma. En cuanto todos los guardias estén muertos o inconscientes, el indicador de alerta caerá hasta cero a la velocidad del rayo.



09



¡RECUERDA!

Sólo se obtienen una vez
Puedes encontrar las gafas térmicas, el uniforme de galletas de chocolate y el fusil de combate AK-47 en varios lugares. Sin embargo, sólo encontrarás cada objeto una vez. Por tanto, si ya has cogido las gafas térmicas en Rassvet, no encontrarás un segundo par en el almacén. Lo mismo ocurre con las armas, con una pequeña diferencia clave: cuando llegues a un sitio en el que podría estar el arma, encontrarás munición en su lugar.

¡Pero no tengo un AK-47!
Dicho esto, nunca encontrarás munición para armas que no tienes. Si un mapa del recorrido indica que hay balas para el AK-47 en cierto punto, pero tú no tienes un AK-47, encontrarás otras balas allí; normalmente, para una de las 2 pistolas.

Discreción: la mayor parte del valor
Si empiezas a apuntar con un arma pero decides que no quieres (o que no deberías) disparar, no tienes que hacerlo obligatoriamente. Si sueltas □ despacio y con cuidado, podrás bajar el arma sin dispararla. Si no te fías, puedes pulsar R2 para guardar el arma.

Práctico: lanzarse-voltereta
Usar lanzarse-voltereta permitirá a Snake superar pequeños obstáculos (como paredes bajas o cornisas) que si no tendría que rodear (Fig. 10).

Antes de realizar un lanzamiento-voltereta, puedes pulsar ⊗ : mientras saltas para que Snake se quede tumbado boca abajo tras aterrizar. Esto es muy útil cuando tienes que pasar rápidamente de un lugar de cobertura a otro.

Si la ropa de Snake se prende fuego (Fig. 11) -tras la explosión de una granada de fósforo blanco, por ejemplo- podrás apagar las llamas con unos cuantos lanzamientos-voltereta.

Vivo o muerto
Si crees que tranquilizar a un adversario no es suficientemente seguro y que deberías recurrir siempre al asesinato para quedarte tranquilo, piénsalo con calma; a no ser que quieras quedarte en un sitio eternamente, los dardos cumplen su cometido durante un tiempo más que adecuado. En realidad, hay una ventaja activa en inhabilitar a los enemigos con técnicas no letales. Si agitas un cuerpo, sueles encontrar un único objeto (consulta "Registrar a los enemigos" en la página 29). En cambio, un adversario tranquilizado suele soltar 2 objetos si vuelves a zarandearlo.

Incluso con los jefes, hay una recompensa por tranquilizarlos -o, mejor dicho, por hacer bajar su energía a cero-. Si lo consigues, obtendrás un uniforme muy especial por cada uno que derrotes así...

Recarga manual
Recuerda que puedes recargar un arma a la velocidad del rayo pulsando rápidamente R2 dos veces.

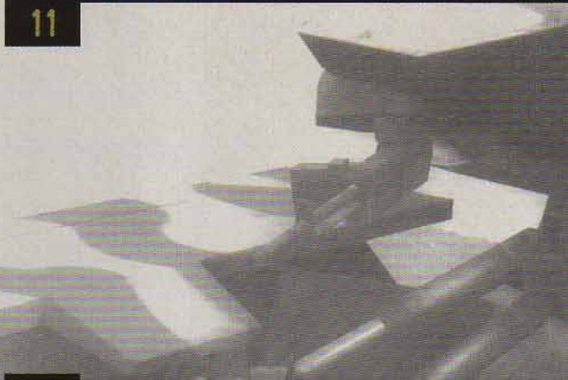
Volar almacenes
Normalmente, todas las bases enemigas tienen habitaciones utilizadas para almacenar armas o alimentos (Fig. 12). Si vuelas una armería o una despensa con una granada o con TNT, podrás debilitar seriamente a tus adversarios. Ellos suelen disponer de munición ilimitada. Sin embargo, cerca de una armería destruida, los soldados tendrán una cantidad limitada de balas. Una despensa arruinada hará que la gente de los alrededores pase hambre. Esto no solo implica una moral reducida, sino que los guardias se quejarán mucho, haciéndolos más fáciles de detectar. Los guardias hambrientos también se zampan comida envenenada o podrida que les tire Snake con más facilidad.



10



11





12

Altamente explosivo

Atento a los elementos de tu entorno que puedas utilizar en tu provecho. Una bala (pero no un dardo tranquilizador) puede hacer que un barril de combustible explote, hiriendo a los enemigos cercanos. Además, puedes hacer rodar los barriles caídos en el suelo con ⊛ (Fig. 13).

Granadas

Al utilizar granadas recuerda que la seguridad es lo primero. Snake puede resultar herido por sus propias granadas, así que asegúrate de lanzarlas suficientemente lejos. También tienes que tener cuidado de apuntar bien. No solo resulta humillante cuando rebotan en algún sitio y acaban justo delante de Snake, también es muy doloroso...

Deberías lanzar granadas usando la visión en 1ª persona. Incluso sin punto de mira, podrás apuntar con mucha más precisión en esta vista.

Las granadas de humo es mejor utilizarlas con unas gafas térmicas. Mientras tus adversarios intentan encontrarse a sí mismos en el humo, tú podrás verlos claramente como fuentes de calor.

Si Snake utiliza una granada detonadora, el destello también lo cegará a él. Esto se evita fácilmente: haz que se aparte justo antes de la detonación. Mientras Snake no esté mirando a la explosión, no resultará cegado.

KGB contra GRU

Hay ciertas diferencias entre los enemigos de Snake. Los miembros de la unidad de Ocelot están claramente mejor entrenados que los guardias normales. Estos adversarios superiores esquivan los ataques CQC con más facilidad.

Los soldados ocultos detrás de escudos pueden resultar huesos duros de roer. Intenta hacer que bajen sus escudos por un instante disparándoles en la pierna (Fig. 14). Aprovecha este momento de vulnerabilidad con un disparo certero a la cabeza.

¡Corre como el diablo!

En cuanto el enemigo descubra a Snake, informará al cuartel general a través de la radio. Si consigues salir de la zona por una salida antes de que termine la conversación, no se dará la alerta.



13



14

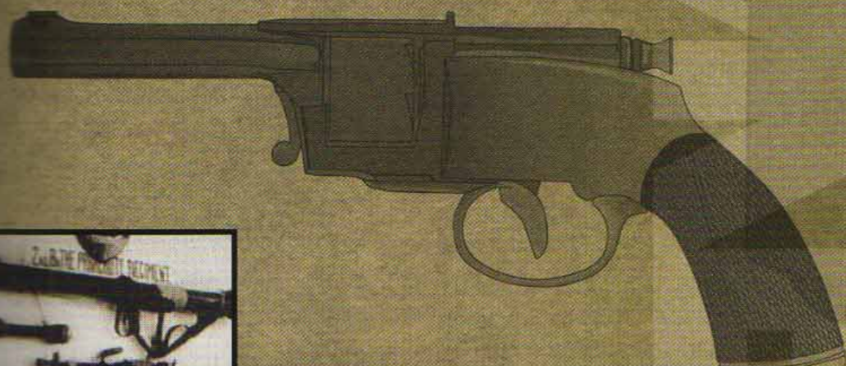








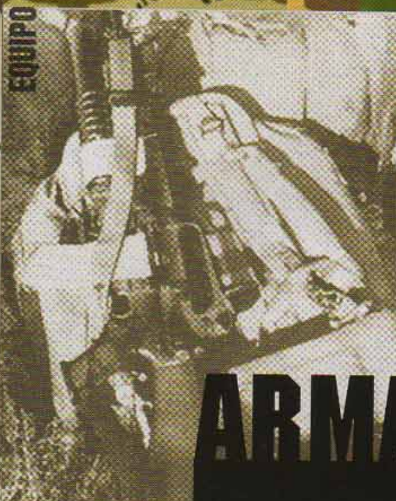
1961 1962 1963 1964 1965 196





67 1968

EQUIPO



Snake comienza su misión con un equipo reducido al mínimo. Durante el transcurso de su recorrido por la fría Unión Soviética irá acumulando avariciosamente en su mochila todo lo que no esté firmemente clavado al suelo. En esta sección presentaremos todos y cada uno de los objetos que puede obtener, distribuidos en categorías para facilitar la consulta: armas, objetos, medicinas, comida y equipo de camuflaje. Unas convenientes referencias a las páginas relevantes te dirán dónde encontrar información más detallada en el recorrido principal. Si estás buscando algo en especial, o si te preguntas cuál sería el efecto de cierta especie de flora o de fauna, dicha información la encontrarás aquí. Para obtener instrucciones para utilizar los menús R2 (armas) y L2 (objetos), consulta la página 32 del capítulo Cómo jugar.

ARMAS

02. 01.

Debido a la política de adquisición local de FOX, Snake comenzará su primera misión con un simple cuchillo y una pistola tranquilizadora como opciones ofensivas. Sin embargo, con el tiempo su ecléctico arsenal potencial de armas crecerá hasta un tamaño respetable, así que no te preocupes; nadie espera que destruyas un tanque con tu cuchillo de supervivencia o que desactives un emplazamiento armado con un trozo afilado de melón de viña. En la categoría de armas también se incluyen otros elementos de parafernalia militar y de supervivencia, como el micrófono direccional y la trampa de ratones. Puedes acceder a ellos, igual que a las armas de fuego, manteniendo pulsado R2.

ARMAS DE FUEGO



PIST. EZ

PISTOLA EZ

Sólo recibirás la pistola EZ cuando juegues en el nivel muy fácil. Es una pistola tranquilizadora con silenciador, mira láser y efectos positivos adicionales sobre el camuflaje y la energía.

UBICACIÓN: MOCHILA



MK22

MK22

Una pistola tranquilizadora que te permite eliminar a los enemigos sin matarlos. Dispara dardos tranquilizadores. Puede equiparse con un silenciador opcional.

UBICACIÓN: MOCHILA



SIL. MK22

SILENCIADOR MK22

Sustituye al silenciador de la Mk22 cuando se deteriora. No aparece como otro objeto distinto en el inventario.

UBICACIÓN: DE MUESTRA: ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ, ESTE DE SVYATOGORNYJ, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE



M1911A1

M1911A1

Pistola automática del calibre 45. Un cargador ALMACÉNa siete balas. Tras 50 años de uso, ha demostrado ser un arma muy fiable. Puede equiparse con un silenciador opcional.

UBICACIÓN: RASSVET (DURANTE UNA PELICULA DE PRESENTACIÓN)



SI M1911A1

SILENCIADOR M1911A1

Sustituye al silenciador de la M1911A1 cuando se deteriora. No aparece como otro objeto distinto en el inventario.

UBICACIÓN: DE MUESTRA: BASE DE BOLSHAYA PAST, ALMACÉN DE PONIZOVJE: EXTERIOR, TIKHOGORNYJ: DETRÁS DE LA CASCADA



SAA

SINGLE ACTION ARMY

Un revólver del calibre 45. Cada cargador ALMACÉNa seis balas. Esta arma lleva fabricándose desde 1873. Su nombre viene porque fue declarada el arma oficial del ejército norteamericano en 1875.

UBICACIÓN:: SALA DE LAS TORTURAS DE GROZNYJ GRAD (DURANTE UNA PELICULA DE PRESENTACIÓN)



PATRIOT

PATRIOT

La pistola de asalto de The Boss. Básicamente, es una XM16E1 con el cañón recortado y sin mango. Ofrece un enorme poder de penetración y tiene munición ilimitada. No está disponible al jugar al juego por primera vez.

UBICACIÓN:: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 193


SCORPION

SCORPION

Una pistola ametralladora checoslovaca del calibre 32. Fue introducida en 1961. Con puntero láser. Pulsa ⓐ para alternar entre fuego semi y automático.

UBICACIÓN:: NOROESTE DE GROZNYJ GRAD, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE


XM16E1

XM16E1

Una nueva arma de asalto probada durante un corto periodo de tiempo por el ejército norteamericano. Puede equiparse con un silenciador y ofrece tres clases de fuego: semiautomático, automático y ráfagas de tres balas.

UBICACIÓN:: DOLINOVODNO, EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE INTERIOR DE LAS PAREDES, NOROESTE DE GROZNYJ GRAD


SI XM16E1

SILENCIADOR XM16E1

Sustituye al silenciador de la XM16E1 cuando se deteriora. No aparece como otro objeto distinto en el inventario.

UBICACIÓN: DE MUESTRA: RASSVET, LABORATORIO S1 ESTE GRANINY GORKI, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE


AK-47

AK-47

Rifle de asalto soviético. El primer modelo fue construido alrededor de 1946. Ha sido el arma estándar del ejército soviético desde 1949. Puede alternar fuego semi y automático.

UBICACIÓN: RASSVET, BASE DE BOLSHAYA PAST, DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA


M63

M63

Ametralladora americana. Un arma con un convincente poder de penetración, a pesar de su ligereza. Sólo puede dispararse "desde la cadera" y no con la perspectiva de primera persona.

UBICACIÓN: ESTE DE SVYATOGORNYJ, NOROESTE DE GROZNYJ GRAD


M37

M37

Una escopeta americana del calibre 12 con el cañón recortado. No ofrece gran precisión, pero tiene gran potencia a cortas distancias. El tiempo que se tarda en recargarla es un inconveniente característico.

UBICACIÓN: RASSVET, CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA, ESTE DE SVYATOGORNYJ


SVD

SVD

Fusil de francotirador Dragunov, fabricado en 1963. Esta arma soviética es bien conocida por su extraordinaria precisión. Al equipar esta arma pasarás automáticamente a la vista en primera persona.

UBICACIÓN: NORTE DE DREMUCHIJ, OESTE DE PONIZOVJE, SUR DE SOKROVENNO


M. NAGANT

MOSIN NAGANT

El arma del legendario tirador The End. Es un fusil de francotirador que dispara balas tranquilizadoras. Es una modificación del M1891/30 que los soviéticos usaron en la Segunda Guerra Mundial.

UBICACIÓN: NORTE DE SOKROVENNO


RPG-7

RPG-7

Un lanzacohetes portátil antitanques, en uso sólo desde 1962. Las cabezas están cargadas con explosivos plásticos y pueden romper blindajes de hasta 30 cm. de grosor. No puede dispararse a gatas.

UBICACIÓN: LADERA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE


MONOGUN

MONOGUN

Arma especial para derribar monos. Al equiparla, te entrarán ganas de cazar monos.

UBICACIÓN: JUEGO EXTRA: SERPIENTE CONTRA MONO

GRANADAS Y EXPLOSIVOS



GRANADA

GRANADA

Granada de fragmentación de origen soviético. El daño por metralla se añade al efecto de la explosión, pero no es particularmente eficaz contra enemigos tumbados. Explota tres segundos después de ser lanzada.

UBICACIÓN DE MUESTRA: ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ, OESTE DE PONIZOVJE, GROZNYJ GRAD



GRDA BLC.

GRANADA FOSFORO BLC.

Granada de fósforo blanco. Durante la detonación, el fósforo arde a una temperatura de 2.700° Celsius. Causa quemaduras graves en los seres vivos.

UBICACIÓN DE MUESTRA: CHYORNYJ PRUD, BASE DE BOLSHAYA PAST, DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA

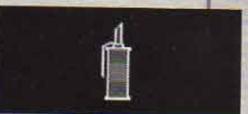


GRDA DET.

GRANADA DETONADORA

Granada de luz-sonido o, más específicamente, un prototipo soviético. La explosión produce un intenso destello y un gran estruendo. Los blancos vivos quedarán fuera de juego durante un momento, pero no recibirán daños graves.

UBICACIÓN DE MUESTRA: NORTE DE DREMUCHIJ, ALMACÉN DE PONIZOVJE: EXTERIOR, NORESTE DE GROZNYJ GRAD

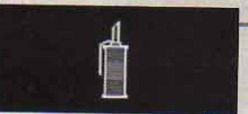


GRDA CHAFF

GRANADA CHAFF

La explosión esparce gran cantidad de fragmentos metálicos por el aire. Bloquea los dispositivos electrónicos de las radios, las cámaras de vigilancia y los sensores. No causa daños personales.

UBICACIÓN DE MUESTRA: SUR DE DREMUCHIJ, OESTE DE PONIZOVJE, BASE DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE



GRDA HUMO

GRANADA DE HUMO

Al detonar, la granada libera una espesa nube de niebla blanca. El humo se dispersa con lentitud y limita seriamente la visión. Es útil cuando necesitas huir con rapidez.

UBICACIÓN DE MUESTRA: RASSVET, CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE, GROZNYJ GRAD

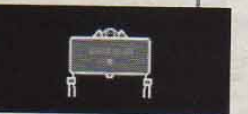


TNT

TNT

El TNT, o trinitrotolueno, es un compuesto cristalino de color amarillo pálido hecho de una mezcla trinitrificada de ácidos nítrico y sulfúrico. Se hace explotar con un detonador adicional por control remoto.

UBICACIÓN DE MUESTRA: BASE DE BOLSHAYA PAST, ESTE DE SVYATOGORNYJ, SUR DE SOKREVENNO



CLAYMORE

CLAYMORE

La M18A1 Claymore era, originalmente, una mina antipersona direccional americana. El detonador se activa cuando su sensor detecta movimiento en el área cercana. Gatea sobre una Claymore plantada para cogerla.

UBICACIÓN DE MUESTRA: EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE INTERIOR DE LAS PAREDES, CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE, GROZNYJ GRAD



C3

C3

Explosivo plástico desarrollado en occidente después de la Segunda Guerra Mundial para misiones de las fuerzas especiales. Puede moldearse como la arcilla y sólo explotará con la ayuda de un detonador especial.

UBICACIÓN: TIKHOGORNYJ: DETRÁS DE LA CASCADA (DURANTE UNA PELICULA DE PRESENTACIÓN)

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO Y MISCELÁNEOS



CUCHILLO

CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA

Arma de combate cuerpo a cuerpo. Pulsa ◎ ligeramente para oscilar el cuchillo o con más fuerza para apuñalar. Si pulsas ligeramente el botón tres veces, Snake realizará un combo fluido. Puede utilizarse para amenazar a enemigos mientras se les sujeta durante CQC, o para despacharlos sin hacer ruido. También puede utilizarse para cazar animales salvajes.

UBICACIÓN: EQUIPO BASICO


TENEDOR

TENEDOR

Básicamente, el tenedor funciona como el cuchillo. Sin embargo, cuando lo utiliza para cazar un animal o cortar una planta, Snake se lo comerá inmediatamente.

UBICACIÓN: SALA DE LAS TORTURAS DE GROZNYJ GRAD


PURO GAS

PURO CON GAS

Una pistola de gas oculta en un paquete de cigarrillos. Lanza gas somnífero a corto alcance. Puede transportarse con discreción en momentos en los que no es recomendable ser visto con un arma.

UBICACIÓN: LABORATORIO S1 ESTE GRANINY GORKI, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA PRINCIPAL


PAÑUELO

PAÑUELO

Un pañuelo empapado de anestésico. Agítalo bajo la nariz de tu adversario con ⊡ mientras estás en CQC para enviarlo al país de los sueños.

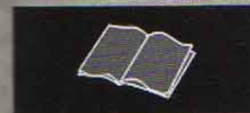
UBICACIÓN: LABORATORIO S1 ESTE GRANINY GORKI, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA PRINCIPAL


ANTORCHA

ANTORCHA

Una antorcha fabricada con madera de abedul mojada en aguarrás. Enciende/apaga la antorcha con ⊡. Arde durante bastante tiempo. Pulsa ◎ para usarla como un arma. Puedes librarte de murciélagos y similares así.

UBICACIÓN: DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA


LIBRO

LIBRO

Una "publicación para caballeros", llena de artículos interesantes y montones de fascinantes fotos de mujeres. Puede tener un efecto bastante embriagador en una mente susceptible.

UBICACIÓN: BASE DE BOLSHAYA PAST, SUR DE GRANINY GORKI, OESTE DE SVYATOGORNYJ


CARGADOR

CARGADOR

Los cargadores vacíos se recogen automáticamente y puedes lanzarlos como granadas. Por supuesto, nadie resultará herido, pero el sonido que hacen al caer puede distraer al enemigo.

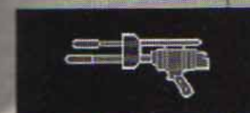
UBICACIÓN: MOCHILA


TRPA RATONES

TRAMPA PARA RATONES

Una trampa que te permite capturar pequeños animales vivos. Para colocarla, pon la trampa en el suelo. Puedes volver a recogerla gateando sobre ella.

UBICACIÓN: BASE DE BOLSHAYA PAST, LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE


MIC. DIR.

MICRÓFONO DIRECC.

El micrófono direccional es un sensor de sonido de alto rendimiento. Úsalo para escuchar los pasos o las conversaciones más discretas. Apunta en la dirección adecuada como si estuvieras usando una pistola.

UBICACIÓN: MOCHILA

OBJETOS

02. 02.

Hay numerosos sensores, llaves y otros objetos útiles a los que puedes acceder mediante el botón L2. Los objetos como las gafas térmicas o el detector de minas consumen batería. Intenta no usarlos a diestro y siniestro; apágalos cuando no los necesites y ahorra energía para las auténticas emergencias.

SALUD


PRO VIDA

MEDICINA PRO VIDA

La medicina PRO VIDA es una nueva cura desarrollada en la Unión Soviética. Al utilizarla, la energía perdida se regenera inmediatamente.

UBICACIÓN DE MUESTRAE: SUR DE DREMUCHIJ, CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA, ALCANTARILLADO DE GROZNYJ GRAD


PENTAZEMIN

PENTAZEMIN

Un sedante ligero que suprime el temblor de manos. Es muy útil para los francotiradores ya que hace que sea más fácil apuntar.

UBICACIÓN: DOLINOVODNO


MUERT FLS

PASTILLA MUERTE FALSA

Una droga que induce un estado similar a la muerte al tomarla. Es como una especie de hibernación autoinducida (y bastante peligrosa).

UBICACIÓN: MOCHILA


RESUCITA

PILDORA RESUCITADORA

Esta píldora es el antídoto para la pastilla de muerte falsa. Despierta a la persona que la toma.

UBICACIÓN: EQUIPO BASICO


PURO

PURO

Fumar acorta tu VIDA, pero en una misión, un cigarrillo puede ser útil, especialmente en el tratamiento de ciertas heridas.

UBICACIÓN: MOCHILA

OPTICA Y SENSORES


PRISMAT.

PRISMÁTICOS

Unos prismáticos especiales de gama alta para propósitos militares. Resistentes al agua, a los golpes y al fuego.

UBICACIÓN: MOCHILA


TERMICA

GAFAS TÉRMICAS

Un dispositivo que se adelanta a su tiempo. Recibe la luz infrarroja y facilita la detección de fuentes de calor (plantas, animales, humanos e incluso trampas). Necesita pilas.

UBICACIÓN DE MUESTRA: NORTE DE DREMUCHIJ, RASSVET, ALMACÉN DE PONIZOVJE


NOCTURNA

GAFAS VISIÓN NOCTURNA

Dispositivo de visión nocturna. Puede amplificar electrónicamente hasta las fuentes de luz más tenues. ¡Cuidado con las fuentes de luz intensa! Necesita pilas.

UBICACIÓN: DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA, ALMACÉN DE PONIZOVJE: EXTERIOR


CAMARA

CÁMARA

Una cámara de fotos. Guarda las fotos para que puedas verlas en el álbum de fotos (consulta el menú Especial en la página 8).

UBICACIÓN: SALA DE LAS TORTURAS DE GROZNYJ GRAD


DETECTOR

DETECTOR MOVIMIENTO

Un sensor que registra el movimiento de objetos, animales y humanos próximos. Necesita pilas.

UBICACIÓN: MOCHILA


SONAR

SONAR ACTIVO

Con este dispositivo puedes emitir ondas sonoras para localizar a humanos y animales. Sin embargo, los enemigos cercanos podrían notar el sonido. Necesita pilas. Encontrarás más información sobre este dispositivo en la página 29.

UBICACIÓN: MOCHILA


ANTIPER.

SENSOR ANTIPERSONAL

El sensor antipersonal emite vibraciones cuando detecta a humanos en las proximidades. Necesita pilas.

UBICACIÓN: MOCHILA


DET. MINAS

DETECTOR DE MINAS

Es un sensor que reacciona ante las Claymore cercanas y emite una señal de aviso sonora. Necesita pilas.

UBICACIÓN: RASSVET, ENTRADA A LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA

MISCELÁNEOS


LLAVE A

LLAVE A

Tarjeta llave que abre la puerta roja que hay al sudeste del almacén de Ponizovje.

UBICACIÓN: LABORATORIO S1 OESTE GRANINY GORKI (DURANTE UNA PELICULA DE PRESENTACIÓN)


LLAVE B

LLAVE B

Llave que abre la puerta que hay al este de la cima de la montaña de Krasnogorje.

UBICACIÓN: RUINAS DE LA CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE (DURANTE UNA PELICULA DE PRESENTACIÓN)


LLAVE C

LLAVE C

Llave del hangar del ala principal del laboratorio de armas.

UBICACIÓN: TIKHOGORNYJ: DETRÁS DE LA CASCADA (DURANTE UNA PELICULA DE PRESENTACIÓN)


PILA

PILA

Fuente de energía para varios dispositivos. Las pilas se recargan automáticamente mientras los dispositivos están apagados. No aparece como otro objeto distinto en el inventario.

UBICACIÓN: DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA, LABORATORIO S1 ESTE GRANINY GORKI, TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNYJ GRAD


REPELENTE

REPELENTE

Mantiene alejados a los insectos. Puede activarse para ahuyentar avispones o sanguijuelas.

UBICACIÓN: ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ, NORTE DE DREMUCHIJ, RASSVET, DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA


CAJA A

CAJA DE CARTÓN A

Puedes usar esta caja para esconderte dentro y que tus enemigos no puedan verte, o para ser transportado al laboratorio de armas: ala este en un camión.

UBICACIÓN: RASSVET, ALMACÉN DE PONIZOVJE


CAJA B

CAJA DE CARTÓN B

Esta caja va dirigida al laboratorio de armas: hangar. Para ser transportado allí, tendrás que ocultarte dentro cuando esté en un camión.

UBICACIÓN: TIKHOGORNYJ: DETRÁS DE LA CASCADA


CAJA C

CAJA DE CARTÓN C

Esta caja no es un medio de transporte, si no solo un sitio en el que ocultarse y protegerse del frío. El efecto de camuflaje de una caja depende por completo de su entorno.

UBICACIÓN: SUDESTE DE GROZNYJ GRAD


GORRA COCO

GORRA DE COCODRILO

Casco en forma de cabeza de cocodrilo. Utilízalo bajo el agua para que los enemigos no te detecten. Además, los perros no atacarán al portador.

UBICACIÓN: CHYORNYJ PRUD


MASC. MONO

MÁSCARA DE MONO

Una máscara para hacerte parecer un mono. Cuando la lleves, los perros no te atacarán.

UBICACIÓN: RECOMPENSA POR SERPIENTE CONTRA MONO


CAM OPT

CAMUFLAJE ÓPTICO

El portador será invisible. Es un objeto secreto que no está disponible al jugar al juego por primera vez.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 191

MEDICINAS

ЛЕКАРСТВА

El doctor Snake puede curar casi cualquier afección concebible con accesorios e instrumentos quirúrgicos reales o hábilmente improvisados. Algunos artículos básicos, como el cuchillo de supervivencia, ya están a su disposición; otros irán apareciendo a lo largo del juego o tendrá que robárselos a los soldados enemigos tras derrotarlos. La madre naturaleza también ofrece una cantidad considerable de suministros. En esta sección aprenderás a tratar todas las heridas que Snake puede sufrir. Para más información sobre cirugía de campo y remedios naturales, consulta el capítulo Cómo jugar, en la página 33.

SALUD


SUERO

SUERO
Envenenamiento debido a serpientes, arañas o escorpiones.


ANTÍDOTO

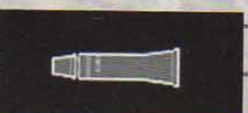
ANTÍDOTO
Indigestión.


MED. R.

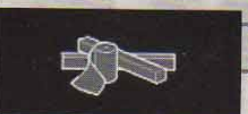
MEDICINA RESFRIADO
Resfriados.


MED. D.

MEDIC. DIGESTIVO
Dolores de tripa.


UNGÜENTO

UNGÜENTO
Quemaduras.


TABLILLA

TABLILLA
Fija huesos rotos.


DESINFECT.

DESINFECTANTE
Cortes y heridas de bala.


ASTRINGE.

ASTRINGENTE
Cortes y heridas de bala; detiene la hemorragia.


VENDA

VENDA
Quemaduras, cortes, heridas de bala, fracturas.


SUTURA

KIT DE SUTURA
Cortes; para coser la herida.


MIEL

MIEL
Se transforma en ungüento.


BANANA

BANANA CHINA
Se transforma en astringente.


MARRUBIO

MARRUBIO SLAV
Se transforma en desinfectante.


AMUR KUDZU

AMUR KUDZU
Se transforma en medicina para el resfriado.


CONSUELDA

CONSUELDA
Se transforma en tablilla.


HERICIOS ESCAM.

HERICIOS ESCAMOSOS
Se transforma en antídoto.


FRT B

MANGO FALSO RUSO
Se transforma en medicamento digestivo.


CONEJO ENANO

CONEJO ENANO
Se transforma en suero.

ANIMALES Y PLANTAS

Tal y como indudablemente notarás, hay bastantes especies en el área de la misión que, en realidad, son autóctonas de otros continentes. Podemos especular con seguridad que probablemente fueron importadas para pruebas de laboratorio o como mascotas. Algunas escaparon de sus jaulas, fueron abandonadas durante el transcurso de experimentos, esparcieron sus semillas por el viento... Elige la explicación que quieras. Aunque muchas especies prosperan visiblemente en su ecosistema adoptivo, están destinadas a enfrentarse a su enemigo natural más peligroso: Naked Snake.

Para él, la fauna y la flora no son más que una sabrosa comida, sin importar su origen. Seguro que el rugido de su estómago provocaría terror, si pudiera sentirlo, incluso en el hongo más insignificante...

Snake necesita comida para mantener su indicador de energía en un nivel alto. Cuanto más rica sepa, mejor le sentará a su energía. Puedes leer acerca de la importancia de esto en la página 10. Aquí aprenderás lo que hay en el menú, cómo deleitar a Snake con una auténtica exquisitez y qué aperitivos tienen nocivos efectos secundarios.

ANIMALES

1. Apariencia **2. Descripción** **3. Sabor** **4. Hábitat**


SPT A

COBRA REAL

1. Serpiente gris grande.
2. Una de las mayores serpientes del mundo. Nativa del sudeste asiático. Su mordedura puede matar incluso a un elefante.
3. No está mal.
4. Norte de Dremuchij, Sur de Dremuchij, Grieta de Bolshaya Past.


SPT B

COBRA TAIWANESA

1. Serpiente con una vistosa decoración.
2. Serpiente que habita en Taiwán y en el sur de China. Muy agresiva. Dispone de una potente neurotoxina.
3. No sabe del todo mal.
4. Desviación de la cueva de Chyornaya Peschera, Exterior del Laboratorio de Graniny Gorki: Parte exterior de las paredes.


SPT C

COBRA TAI

1. Serpiente marrón.
2. Una víbora nativa de Tailandia, Indochina y el sur de China. Dispone de una potente neurotoxina.
3. No sabe del todo mal.
4. Entrada a la cueva de Chyornaya Peschera, Base de la montaña de Krasnogorje, Ladera de la montaña de Krasnogorje.


SPT D

SERPIENTE CORAL

1. Serpiente de colores brillantes.
2. Víbora nativa del Norte y Sudamérica. Dispone de una neurotoxina extremadamente potente.
3. No está mal.
4. Chyornyj Prud, Grieta de Bolshaya Past.


SPT E

FALSA CORAL

1. Serpiente de colores brillantes.
2. Nativa del Norte y Sudamérica. Similar a la serpiente coral pero no es venenosa.
3. Malísimo.
4. Chyornyj Prud, Exterior del Laboratorio de Graniny Gorki: Parte exterior de las paredes.


SPT F

PITÓN VERDE DE ÁRBOL

1. Serpiente verde grande.
2. Una serpiente grande nativa de Australia y Nueva Zelanda. No es venenosa.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Norte de Dremuchij, Sur de Graniny Gorki, Rokovoj Bereg.


SPT G

ANACONDA GIGANTE

1. Serpiente grande con puntos negros.
2. La mayor serpiente del mundo en cuanto a peso y diámetro se refiere. No es venenosa. Nativa de sudamérica.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Sur de Dremuchij, Oeste de Sokrovenno, Tikhogornyj.


SPT H

PITÓN RETICULADA

1. Serpiente grande con dibujo en forma de malla.
2. La serpiente más larga del mundo. Puede alcanzar hasta 11 metros y devorar presas del tamaño de un cerdo.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Sur de Dremuchij, Sur de Graniny Gorki, Oeste de Zaozyorje.


SPT I

SOLID SNAKE

1. Misteriosa serpiente blanca.
2. Una extraña serpiente que sólo puede encontrarse en campos de narcisos.
3. Increíblemente bueno.
4. Rokovoj Bereg.


SPT J

LIQUID SNAKE

1. Misteriosa serpiente blanca.
2. Una extraña serpiente que sólo puede encontrarse en campos de narcisos.
3. Increíblemente bueno.
4. Rokovoj Bereg.

1. Apariencia 2. Descripción 3. Sabor 4. Hábitat


SPT K

SOLIDUS SNAKE

1. Misteriosa serpiente blanca.
2. Una extraña serpiente que sólo puede encontrarse en campos de narcisos.
3. Increíblemente bueno.
4. Rokovoj Bereg.


RNA A

RANA SUBASPERA

1. Rana grande.
2. Extraña rana hallada sólo en la isla de Amami Oshima. Se distingue por su pie con cinco dedos. Se supone que es una exquisitez.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Este de Dremuchij, Cueva de Chyornaya Peschera, Túnel de Krasnogorje.


RNA C

RANA DARDO VENENOSO

1. Rana de brillantes colores.
2. Nativa del Centro y Sudamérica. Crece sólo hasta los 2-5 centímetros. Dispone de una potente neurotoxina.
3. Causa envenenamiento.
4. Ejemplo: Chyornyj Prud, Desviación de la cueva de Chyornaya Peschera, Oeste de Sokrovenno.


RATA

RATA

1. Rata común.
2. Un tipo de rata parda salvaje criada por los humanos como mascota y animal de laboratorio.
3. No sabe del todo mal.
4. Ejemplo: Rassvet, Este de Svyatogornyj, Sudeste de Groznyj Grad.


AR VOL

ARDILLA VOLADORA

1. Ardilla voladora grande.
2. Dispone de una membrana epitelial entre el cuello, las patas delanteras, las traseras y la cola, que le permite planear de árbol en árbol. Puede volar más de 90 metros.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Este de Dremuchij, Sur de Graniny Gorki, Tikhogornyj.


TCHNKO

TSUCHINOKO

1. Misterioso animal no identificado.
2. Se encuentra a menudo en Japón. Conocida como "serpiente fantasma". Mucha gente las ha visto, pero nadie ha podido capturar una.
3. Increíblemente bueno.
4. Consulta el capítulo "Extras" en la página 181.


RNA B

RANA ARBORICOLA

1. Rana de árbol bastante grande.
2. Se encuentra por toda Asia. Arborícola. Vive en pequeños árboles y arbustos.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Sur de Dremuchij, Chyornyj Prud, Alcantarillado de Groznyj Grad.


GAVIAL

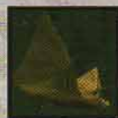
GAVIAL INDIO

1. Cocodrilo grande.
2. Un gran cocodrilo que habita las aguas dulces de India y Nepal. Demasiado grande para capturarlo vivo.
3. Bueno.
4. Zona pantanosa de Dremuchij, Chyornyj Prud.


CONEJO

CONEJO ENANO

1. Conejo común.
2. Los especímenes de esta región transportan agentes especiales antiveneno en su sangre. Al capturar uno, aparecerá un suero.
3. No del todo malo.
4. Ejemplo: Sur de Dremuchij, Grieta de Bolshaya Past, Norte de Sokrovenno.


MUR

MURCIÉLAGO VAMPIRO

1. Murciélago grande.
2. Un murciélago chupasangre. Consume energía al chupar la sangre.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Cueva de Chyornaya Peschera, Túnel de Krasnogorje, Túnel subterráneo de Groznyj Grad.


MKR

MARKHOR

1. Cabra grande.
2. Esta cabra salvaje es nativa de regiones montañosas, como el Himalaya. Su nombre significa "comedor de Serpientes". No puede capturarse con vida.
3. Delicioso.
4. Ejemplo: Grieta de Bolshaya Past, Oeste de Sokrevenno, Tikhogornyj.


ARÑ

TARÁNTULA AZUL COBALTO

1. Araña grande.
2. Una araña venenosa. Muy agresiva y capaz de capturar presas del tamaño de ratones y serpientes.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Oeste de Ponizovje, Laboratorio P2 Graniny Gorki, Túnel de Krasnogorje.


ENJAM

ENJAMBRE DE AVISPONES

1. Nido de avispones.
2. Lleno de miel y de avispones controlados por The Pain.
3. Excelente.
4. Consulta el capítulo "Extras" en la página 204.


PJA B

BUITRE DE GRUPA BLANCA

1. Buitre grande.
2. Ave rapaz grande nativa de la India. Carroñero. No se puede capturar vivo a causa de su tamaño.
3. Bastante bueno.
4. Base de la montaña de Krasnogorje, Cima de la montaña de Krasnogorje.


PJA D

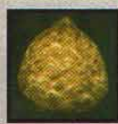
URRACA

1. Pájaro con larga cola.
2. Miembro de la familia de los cuervos. Nativo de Norteamérica y el continente euroasiático. Un pájaro de la familia de los cuervos.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Zona pantanosa de Dremuchij, Oeste de Svyatogornyj, Norte de Sokrovenno.


ESCRPN

ESCORPIÓN EMPERADOR

1. Escorpión grande.
2. El mayor escorpión del mundo. Inyecta una potente neurotoxina a su víctima.
3. Terrible/malo.
4. Base de la montaña de Krasnogorje, Ladera de la montaña de Krasnogorje, Cima de la montaña de Krasnogorje.


AVIS

ENJAMBRE DE AVISPONES

1. Nido de avispones.
2. Estos avispones especiales producen miel en su nido. La miel te ayuda a recuperarte cuando estás cansado.
3. Buenísimo.
4. Ejemplo: Dolinovodno, Grieta de Bolshaya Past, Oeste de Svyatogornyj.


PJA A

LORO

1. Este pájaro resulta familiar.
2. La cotorra alejandrina es originaria de Indochina. Parece haber sido la mascota de alguien.
3. Malísimo.
4. Sokrevenno, Tikhogornyj.


PJA C

AVADAVAT ROJO

1. Pajaro pequeño rojo.
2. Un pequeño pájaro nativo del sur de China y el sudeste asiático. Actualmente en época de apareamiento, así que sus colores son brillantes.
3. Malísimo.
4. Exterior del Laboratorio de Graniny Gorki: Parte exterior de las paredes.


PJA E

TORDO WHISTLING-THRUSH

1. Pájaro negro grande.
2. Un pájaro que se distingue por su largo pico y su gran cuerpo azul. Nativo de Java y Sumatra.
3. No está mal.
4. Ejemplo: Norte de Dremuchij, Rassvet, Este de Zaozyorje.



1. Apariencia 2. Descripción 3. Sabor 4. Hábitat


PEZ A

PALOMETA

1. Pez con ojos plateados.
2. Miembro de la familia de la caballa. Habita en aguas costeras no muy salobres de regiones tropicales y subtropicales. Los adultos viven alrededor de arrecifes de coral.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Sur de Ponizovje, Almacén de Ponizovje: Exterior, Tikhogornyj.


PEZ B

LABEO ROJO

1. Pez parecido a una carpa.
2. Miembro de la familia de las carpas, nativo del sudeste asiático. Su carne es rica, pero un poco grasa.
3. No sabe del todo mal.
4. Ejemplo: Cueva de Chyornaya Peschera, Sur de Ponizovje, Tikhogornyj.


PEZ C

AROWANA

1. Pez grande.
2. Es un pez que habita en aguas dulces tropicales. Un fósil viviente. Demasiado grande como para capturarlo con vida.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Chyornyj Prud, Sur de Ponizovje, Tikhogornyj.


CANG

CANGREJO KENIATA

1. Cangrejo grande.
2. Los cangrejos keniatas viven en madrigueras cerca de las orillas del mar y en los mangles de los pantanos.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Cueva de Chyornaya Peschera, Almacén de Ponizovje, Oeste de Sokrevenno.

PLANTAS Y FRUTAS


SET A

SETA OSTRA RUSA

1. Seta de paraguas plano.
2. Una seta de la familia shimeji. Se suele encontrar en tocones de árbol y en troncos huecos.
3. Malísimo.
4. Sur de Dremuchij, Este de Dremuchij, Sur de Sokrevenno .


SET B

SETA LUMINISCENTE URALES

1. Seta parecida al shiitake.
2. Seta de la familia shimeji que sólo puede encontrarse en esta región. A primera vista, parece un shiitake.
3. Causa envenenamiento.
4. Oeste de Svyatogornyj.


SET C

SETA DE TINTA

1. Seta marrón.
2. Un tipo de seta luminiscente que sólo se encuentra en los alrededores de Tselinoyarsk.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Dremuchij, Dolinovodno, Sokrevenno.


SET D

ORONJA ROJA

1. Seta roja.
2. Un tipo de oronja que solo se encuentra en Tselinoyarsk. Pariente de la seta de la muerte.
3. Causa envenenamiento.
4. Sur de Graniny Gorki.


SET E

RUSA LUMINISCENTE

1. Seta luminiscente.
2. Es bioluminiscente, como la luciérnaga. Utiliza la reacción conocida como luciferina-luciferasa.
3. Recarga las pilas.
4. Ejemplo: Desviación de la cueva de Chyornaya Peschera, Túnel subterráneo de Groznyj Grad, Tikhogornyj: detrás de la Cascada.


SET F

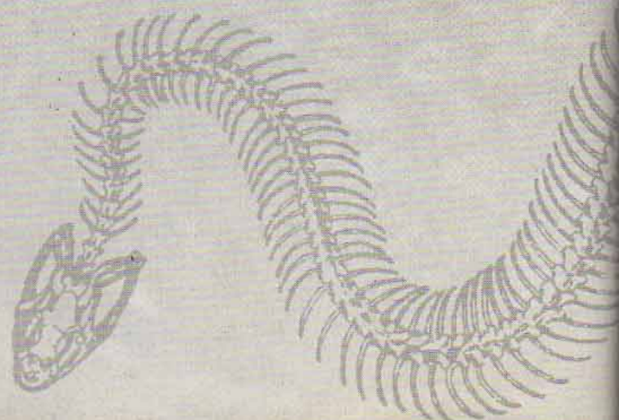
SPATSA

1. Una seta gris.
2. El nombre significa "la que trae el sueño" en ruso. Tiene un efecto anestésico, posiblemente debido a un alcaloide vegetal.
3. Causa sueño.
4. Laboratorio Graniny Gorki - P1, Oeste de Sokrevenno.


SET G

HERICIO ESCAMOSO

1. Seta marrón.
2. Con propiedades de neutralización de veneno. Al coger una, aparecerá un antídoto. Suele crecer en los troncos de los árboles.
3. Malísimo.
4. Ejemplo: Este de Dremuchij, Oeste de Svyatogornyj, Oeste de Sokrevenno.






FRT A

YABLOKO MOLOKO

1. Fruta roja.
2. Yabloko Moloko significa "manzana chorreante de leche". Al abrirla por la mitad se observa una característica banda con forma de estrella en su interior.
3. No muy bueno.
4. Ejemplo: Este de Dremuchij, Dolinovodno, Norte de Sokrovenno.


FRT B

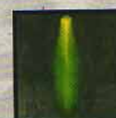
MANGO FALSO RUSO

1. Fruta amarilla.
2. Parece similar al mango. Sus semillas curan el dolor de estómago. Al coger uno aparecerá un medicamento digestivo.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Sur de Dremuchij, Sur de Graniny Gorki, Oeste de Zaozyorje.


FRT C

GOLOVA

1. Fruta grande.
2. Golova significa "cabeza" y se llama así porque crece hasta alcanzar el tamaño de una cabeza humana.
3. Bastante bueno.
4. Ejemplo: Norte de Dremuchij, Chyornyj Prud, Este de Zaozyorje.


VEHICULO

MELÓN DE VIÑA

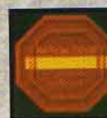
1. Melón que crece en una viña.
2. Un tipo de melón rastrero que sólo se encuentra en Tselinoyarsk. Muy alimenticio.
3. Bastante bueno.
4. Oeste de Svyatogornyj, Tikhogornyj.

MISCELÁNEOS


SOPA

SOPA DE SOBRE

1. -
2. La primera sopa de sobre instantánea inventada en Japón. Añade agua caliente y estará lista para comer.
3. Increíblemente bueno.
4. Ubicación de muestra: Sur de Ponizovje, Sur de Graniny Gorki, Alcantarillado de Groznyj Grad.


RACION

RACIONES RUSAS

1. -
2. Una ración portátil utilizada por el ejército ruso. Rica en nutrientes y diseñada para aguantar sin estropearse.
3. No muy bueno.
4. Ubicación de muestra: Este de Svyatogornyj, Ladera de la montaña de Krasnogorje, Groznyj Grad.


C MATE

CALORIE MATE

1. -
2. Una comida equilibrada inventada en Japón. Perfecta para dar a tu cuerpo la energía que necesita durante el combate.
3. Increíblemente bueno.
4. Ubicación de muestra: Base de Bolshaya Past, Almacén de Ponizovje, Noreste de Groznyj Grad.



CAMUFLAJE

Un viejo adagio dice que la mejor defensa es un buen ataque. Sin embargo, mientras lees las palabras "SNAKE HA MUERTO" en la pantalla -quizá después de un inoportuno ataque frontal contra un batallón enemigo, armado sólo con un tenedor-, deberías considerar cuidadosamente otro proverbio. Es éste: la discreción es la mayor parte del valor. Snake encontrará una amplia gama de pinturas faciales y uniformes de camuflaje que podrá emplear durante su misión. Utilizados conjuntamente con un movimiento cuidadoso le harán prácticamente invisible. Acude a la página 31 del capítulo Cómo jugar para familiarizarte con las funciones y efectos básicos del camuflaje.

PINTURA DE CARA


WOODLAND

WOODLAND

Funcionará mejor si te la pones cuando entres en zonas boscosas.

UBICACIÓN: MOCHILA


AGUA

AGUA

Póntela cuando quieras ocultarte en el agua.

UBICACIÓN: SUR DE PONIZOVJE


RESPLANDOR

RESPLANDOR

Debería ayudarte a pasar inadvertido al infiltrarte en un edificio.

UBICACIÓN: EQUIPO BÁSICO


KABUKI

KABUKI

Utilizada en el teatro tradicional japonés. Se dice que confiere al portador una especie de poder místico.

UBICACIÓN: TIKHOGORNYJ


OYAMA

OYAMA

Es el nombre de una deidad andrógina japonesa. Es la pintura de los papeles femeninos en el kabuki.

UBICACIÓN: LABORATORIO GRANINY GORKI - P1


VERDE

VERDE

Pintura facial verde. El indicador de agarre no disminuirá.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 195


INFINIDAD

INFINIDAD

Pintura facial con poder infinito. Las armas no se quedarán sin munición.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 193


REINO UNIDO

REINO UNIDO

Pintura de la cara de la bandera del Reino Unido.

UBICACIÓN: MOCHILA


ALEMANIA

ALEMANIA

Pintura de la cara de la bandera de Alemania.

UBICACIÓN: MOCHILA


NEGRA

NEGRA

El color negro te ofrece un índice de camuflaje elevado en áreas oscuras.

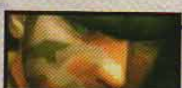
UBICACIÓN: MOCHILA


DESIERTO

DESIERTO

Para confundirse en entornos montañosos y desérticos.

UBICACIÓN: ALMACÉN DE PONIZOVJE


NIEVE

NIEVE

Diseñada para las operaciones polares. Es más eficaz en fondos nevados.

UBICACIÓN: BASE DE BOLSHAYA PAST


ZOMBI

ZOMBI

Pintura de cara que simula un zombi. Los zombis son cadáveres malditos que han vuelto a la vida.

UBICACIÓN: RASSVET


MÁSCARA

MÁSCARA

Una máscara para disfrazar a Snake de comandante Raikov.

UBICACIÓN: EQUIPO BÁSICO


MARRON

MARRÓN

Pintura facial marrón. El indicador de oxígeno no disminuirá.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 193


UNIÓN SOVIÉTICA

UNIÓN SOVIÉTICA

Pintura de la cara de la bandera de la Unión Soviética.

UBICACIÓN: MOCHILA


FRANCIA

FRANCIA

Pintura de la cara de la bandera de Francia.

UBICACIÓN: MOCHILA


ITALIA

ITALIA

Pintura de la cara de la bandera de Italia.

UBICACIÓN: MOCHILA


ESPAÑA

ESPAÑA

Pintura de la cara de la bandera de España.

UBICACIÓN: MOCHILA


JAPÓN

JAPÓN

Pintura de la cara de la bandera de Japón.

UBICACIÓN: MOCHILA


SUECIA

SUECIA

Pintura de la cara de la bandera de Suecia.

UBICACIÓN: MOCHILA


ESTADOS UNIDOS

ESTADOS UNIDOS

Pintura de la cara de la bandera de Estados Unidos.

UBICACIÓN: MOCHILA

UNIFORMES


VERDE

VERDE MILITAR

Uniforme de batalla para la infantería, conocido normalmente como VM. No tiene colores ni marcas, así que no será un disfraz muy eficaz.

UBICACIÓN: EQUIPO BÁSICO


HOJA

HOJA

El diseño de hojas te hará pasar inadvertido en áreas de vegetación espesa, como entre matorrales. Los soviéticos y los países de Europa oriental tienen sus propios diseños.

UBICACIÓN: MOCHILA


CHOCOLATE

GALLETAS DE CHOCOLATE

Se parece a una galleta con trozos de chocolate. Diseñado para proporcionar cobertura en entornos desérticos o montañosos. Debería funcionar muy bien sobre un fondo arenoso o rocoso.

UBICACIÓN: SUR DE BOLSHAYA PAST, LABORATORIO P2 GRANINY GORKI


GOTAS

GOTAS DE AGUA

Diseño de camuflaje muy utilizado en Europa oriental. Funciona muy bien en la lluvia, así que lo aprovecharás al máximo si te lo pones durante un chaparrón.

UBICACIÓN: DOLINOVODNO


AGUA

AGUA

Diseño utilizado ampliamente por la antigua Fuerza de Defensa Alemana. Debe su nombre a los dibujos acuáticos. Te ayudará a ocultarte bajo el agua.

UBICACIÓN: BASE DE BOLSHAYA PAST


TIGRE

TIGRE

Proporciona cierta cobertura entre árboles y hierbajos, pero es especialmente eficaz en entornos de tierra y barro. Resultará muy útil cuando te ocultes andando a gatas por el suelo.

UBICACIÓN: MOCHILA


CORTEZA

CORTEZA DE ÁRBOL

Este diseño es una mezcla de imágenes de tocones y ramas. Resulta especialmente útil cuando te ocultas tras un árbol.

UBICACIÓN: MOCHILA


RESPLANDOR

RESPLANDOR

Diseño de camuflaje utilizado a menudo en aviones alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. Eficaz en entornos urbanos y contra un fondo de acero o piedra.

UBICACIÓN: SUR DE BOLSHAYA PAST, CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE


CUADRADOS

CUADRADOS

Diseño de camuflaje que muestra una serie de cuadrados. Hace que sea difícil discernir la silueta del portador. Debería ayudarte a ocultarte sobre fondos rojizos, como ladrillo o metal oxidado.

UBICACIÓN: MOCHILA


NEGRO

NEGRO

Uniforme de combate negro. Puede resultar muy eficaz en entornos oscuros. También se mezcla bien con el suelo oscuro de áreas húmedas.

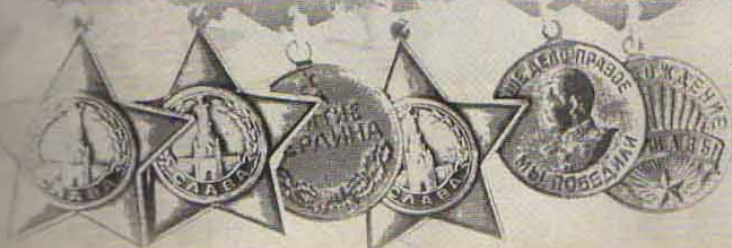
UBICACIÓN: MOCHILA


NIEVE

NIEVE

Un camuflaje invernal desarrollado para proporcionar cobertura en la nieve. No es totalmente blanco, sino que está mezclado con un poco de vegetación.

UBICACIÓN: CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA





TRAJE DE INFILTRACIÓN

Traje avanzado de combate desarrollado por la Unión Soviética. Hecho con una fibra especial antibalas. Llevarlo reduce a la mitad el daño que recibas. Con solo ponértelo, disminuirá la cantidad de energía que consumes.

UBICACIÓN: LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE



GA-KO

Uniforme de camuflaje con diseño GA-KO. Al llevarlo, podrás oír la llamada de los Kerotan.

UBICACIÓN: CHYORNYJ PRUD



MOSCA

Un uniforme de camuflaje con olor apestoso. Huele tan mal que atrae a las moscas, aunque también hace que los enemigos se lo piensen dos veces antes de acercarse.

UBICACIÓN: LABORATORIO P2 GRANINY GORKI

ROPA



CIENTÍFICO

Llevar un disfraz de científico te hará pasar por uno. Pero ten cuidado, no podrás equipar la mayoría de tus armas mientras estés disfrazado de científico.

UBICACIÓN: RASSVET (DURANTE UNA PELICULA DE PRESENTACIÓN)



MANTENIMIENTO

Con el uniforme de un operario de mantenimiento puedes hacerte pasar por uno de los trabajadores asignados al hangar del Shagohod.

UBICACIÓN: LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE



OFICIAL

El uniforme que llevaba el comandante Raikov. Úsalo para hacer que Snake se haga pasar por él.

UBICACIÓN: LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE



ESMOQUIN

El esmoquin es un disfraz totalmente negro. Probablemente te ayudará a ocultarte en un entorno oscuro. El portador no puede utilizar armas como el cuchillo ni técnicas de CQC.

UBICACIÓN: **CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 193**

MISCELÁNEOS



ANIMAL

Uniforme de camuflaje con la piel de un animal. Al llevarlo, desaparecerá el temblor de manos al apuntar con un arma.

UBICACIÓN: DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA



ARAÑA

El uniforme de camuflaje de The Fear. El índice de camuflaje permanecerá siempre alto, pero irá consumiendo la energía.

UBICACIÓN: SUR DE GRANINY GORKI



FUEGO

El uniforme de camuflaje de The Fury. Divide por la mitad el daño por fuego y explosiones. También protege de las quemaduras.

UBICACIÓN: TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNYJ GRAD



GUERRA FRIA

Uniforme de camuflaje de Volgin. Los enemigos del bando soviético dudarán a la hora de atacar.

UBICACIÓN: GROZNYJ GRAD



AVISPAS

El uniforme de camuflaje de The Pain. El portador no será atacado por arañas, sanguijuelas ni avispones.

UBICACIÓN: CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA



MUSGO

El uniforme de camuflaje de The End. Concede capacidades fotosintéticas al portador: mientras estés al sol, irás recuperando energía automáticamente.

UBICACIÓN: SUR DE SOKROVENNO



ESPIRITU

El uniforme de camuflaje de The Sorrow. Elimina el ruido de las pisadas. También permite al portador robar energía ahogando a los enemigos en CQC.

UBICACIÓN: ALCANTARILLADO DE GROZNYJ GRAD



SERPIENTE

Uniforme de camuflaje con diseño de serpiente. Debería ofrecerte gran protección sobre casi cualquier tipo de fondo.

UBICACIÓN: ROKOVOJ BEREG


PLÁTANO

PLÁTANO

Uniforme de camuflaje con motivos de plátano. Hace que cualquier comida sepa genial.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 177


DPM

DPM

Diseño de camuflaje forestal creado en el Reino Unido, que proporciona excelente cobertura en áreas boscosas. Al llevarlo duplicarás el índice de recuperación de VIDA.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 195


DES. AUSCAM

DESIERTO AUSCAM

Diseño de camuflaje para el desierto creado en Australia y que proporciona excelente cobertura sobre fondos blancos. Al llevarlo, cualquier daño se verá reducido a 2/3.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 193


TIGRE DES.

TIGRE DEL DESIERTO

Un diseño de rayas de tigre para entornos desérticos. Al llevarlo, si utilizas un silenciador, no se estropeará.

UBICACIÓN: CONSULTA EL CAPÍTULO "EXTRAS" EN LA PÁGINA 193









1961 1962 1963 1964 1965 1966



1968

RECORRIDO

CÓMO USAR LA GUIA

El siguiente texto explica cómo funciona el recorrido. Esta guía "paso a paso" ha sido diseñada para ayudarte a seguir una ruta "ideal" por Metal Gear Solid 3. Para que no te pierdas un solo elemento visual y sonoro de los que el juego puede ofrecerte, también se incluyen referencias cruzadas a algunos secretos incluidos en el capítulo de Extras.

BUENA PUNTERIA

No olvides que si tiemblas demasiado al apuntar, tendrás que reponer tu energía con un poco de comida. El Pentazemin también calmará tu pulso. Puedes mejorar tu precisión si te arrodillas o te tumbas antes de disparar.

9

2 EXPLORACION ADICIONAL

1 Echar un buen vistazo a la base es muy tentador. Hay muchas cosas que encontrar, incluyendo un uniforme de agua en el tejado (Fig. 15), pintura facial de nieve en la trinchera, una armería con TNT y un helicóptero. Averigua la diablura que puede organizar aquí Snake en el capítulo Extras.

TOP SECRET 203

8

GRIETA DE BOLSHAYA PAS 5



2 ANIMALES
Cobra real
Serpiente coral
Conejo enano
Markhor
Enjambre de avispones

- 88 -

USAR EL RECORRIDO

1 Este recorrido ha sido creado para guiar a los jugadores de forma segura a través de Metal Gear Solid 3, detallando todo lo necesario, pero también haciendo hincapié en cosas que pueden resultar útiles o de interés. Hemos procurado no incluir ningún dato que "destripe" la historia, ya que ésta es mucho más emocionante cuando se disfruta de primera mano. Los objetos que puedes recoger están marcados en el texto en color rojo. Las instrucciones esenciales paso a paso se marcan con números, mientras que la información secundaria, los aspectos interesantes y las actividades opcionales aparecen en cajas grises.

El recorrido está diseñado para guiar a los jugadores en el nivel de dificultad normal. Si deseas un reto mayor y decides jugar en el modo difícil, el texto seguirá siendo una herramienta de referencia muy valiosa. Sin embargo, con este ajuste los guardias estarán más atentos y podrán ver a Snake a mayor distancia; además, algunas áreas estarán patrulladas por soldados enemigos adicionales.

SÍMBOLOS

2 Cuando un símbolo representa objetos similares (granadas Chaff, granadas de humo y granadas detonadoras), el tipo específico de objeto será indicado bajo el dibujo. Lo mismo ocurre con la munición. Cuando los objetos están escondidos o no pueden verse a simple vista, sus posiciones exactas serán indicadas en notas a pie de página.

Las plantas y los animales están representados por símbolos de colores. Junto al dibujo habrá un número que te indicará si hay más ejemplares de una especie en las inmediaciones. Usa las leyendas para ver qué símbolos de colores se corresponden con cada planta o animal en particular.

DIRECCIÓN

3 Para maximizar la sencillez de uso, la parte superior de todos los mapas da al norte. Las direcciones del recorrido usan direcciones de brújula o, cuando es posible, simples punteros como "izquierda" o "abajo" que significan que tienes que moverte en dirección oeste o norte, respectivamente.

MAPA

4 El recorrido de cada área comienza con un mapa de tus alrededores lleno de anotaciones. Para evitar toda confusión innecesaria, las posiciones de armas y objetos están indicadas con los mismos símbolos que en los menús del juego. Encontrarás el significado de estos iconos en la cubierta desplegable de la contraportada de este libro.

LOCALIZACIONES

5 El recorrido se divide en partes manejables; cada una de ellas cubre (y recibe el nombre de) un área que Snake visita. Estos nombres se muestran cuando entras en un nuevo escenario. También aparecen en el menú Mapa y se usan para identificar partidas guardadas. Si necesitas encontrar un mapa específico, consulta el índice en páginas 228-229.



TOP SECRET

8 En el capítulo de extras encontrarás trucos divertidos, secretos, actividades opcionales y otros elementos diversos que no son parte intrínseca de la misión principal. Presta atención a las referencias cruzadas de los símbolos "Top secret".

IMÁGENES

9 Las pantallas numeradas -marcadas con referencias fáciles de seguir- se usan durante todo el recorrido como ilustración a instrucciones o direcciones del texto. Para reforzar la claridad de estas imágenes, por lo general Snake llevará puesto algo llamativo. ¡Eso no quiere decir que tengas que llevar ese camuflaje en concreto! (Si no hablas inglés, no te preocupes si las pantallas contienen ocasionalmente textos en dicho idioma; esos textos no tienen importancia).

PERSONAJES

6 Los personajes principales se presentan cuando aparecen en el juego. Sus perfiles no incluyen información que revele el desarrollo del juego.

DÓNDE ENCONTRAR OBJETOS

Las oportunidades de encontrar objetos pueden variar en algunas ocasiones; es el caso de las gafas térmicas y el detector de minas. Si ya tienes uno de estos objetos en tu poder, no volverá a aparecer en las siguientes posiciones "posibles". Lo mismo ocurre con las armas, pero con una salvedad: podrás encontrar munición para un arma en todas las localizaciones en las que podría haber aparecido.

JEFES

7 Cada encuentro con un personaje "jefe" está descrito de forma pormenorizada: sus puntos fuertes y débiles, la forma en que atacarán y cómo vencerles. Encontrarás trucos y tácticas adicionales en el capítulo Extras.

GUARDIAS

Las flechas indican rutas de patrullas de guardias que comienzan cuando entras en un área. Obviamente, éstas serán distintas si entras en un nuevo mapa en una situación de alerta.

ПРИКАЗ НА МАРШ

SNAKE

[Edad: top secret
Fecha de nacimiento: top secret
Lugar de nacimiento: top secret
Residencia: top secret]

Snake es miembro de la unidad de élite FOX, una agencia de las fuerzas armadas especializada en operaciones secretas. Snake fue el último aprendiz del legendario héroe de guerra, The Boss, que trabajó para la CIA, sirvió varios años como Boina Verde y demostró enorme habilidad en MISIÓNes de combate urbano. Es, sin lugar a dudas, un ejército de un solo hombre. Su edad, nombre, lugar de nacimiento y demás detalles personales, se desconocen. Su primer nombre parece ser Jack, pero podría no ser más que un apodo. Dada su vocación, tales detalles son inmateriales. Como diría el mismísimo Snake: "Un nombre no significa nada en el campo de batalla. Después de una semana, nadie tiene nombre." (Por cierto, los seguidores de MGS2 seguro que recordarán un sentimiento muy similar expresado por sus futuros descendientes genéticos...).

Su objetivo asignado es infiltrarse en Tselinoyarsk, salvar al científico soviético Sokolov y luego escoltarlo, ileso, a Occidente. Esta misión tiene la máxima clasificación de seguridad y, al ser una incursión ilegal en un estado soberano, podría degenerar en consecuencias políticas explosivas. Sólo su presencia en suelo soviético es una violación del derecho internacional. Conocedor de que su captura por agentes soviéticos podría derivar en un incidente diplomático entre las dos superpotencias, el gobierno norteamericano no está "oficialmente" involucrado de ninguna manera en la misión. Por este motivo, Snake no puede llevar ningún equipo que pudiera revelar su país de origen y debe ceñirse a una política de "obtención local". Es de aquí de donde proviene su nombre en clave, Naked Snake (serpiente desnuda). Con armas básicas, poca tecnología útil y sin esperanzas de apoyo significativo en los fríos bosques soviéticos, está literalmente a pelo, en sentido militar. Aunque de ninguna forma, como pronto descubriremos, indefenso...





СНЭЙК

MAJOR TOM / MAJOR ZERO

[Edad: 55
Fecha de nacimiento: 12/08/1909
Lugar de nacimiento: Exeter, Inglaterra
Residencia: Portsmouth, New Hampshire
Frecuencia: 140.85]



El comandante de la unidad FOX eligió el nombre en clave de Mayor Tom al principio de la misión virtuosa. Después, dándose cuenta de la naturaleza agorera del apodo, el ex-miembro del SAS británico volvió a su nombre en clave tradicional: Major Zero. El Major mantiene el contacto con Snake por radio desde un puesto de mando a bordo de un avión situado, naturalmente, a una distancia segura. Él proporcionará información operativa a Snake durante su misión. Liberar a Sokolov tiene una dimensión personal para el Major: fue él quien planificó un intento anterior de Sokolov para derrotar a Estados Unidos, hace dos años, que fue frustrado por maniobras políticas que demandaron su devolución inmediata a agentes del KGB.

El Mayor Zero fundó FOX para que fuera una unidad especializada en MISIÓNes encubiertas llevadas en el más absoluto secreto. Seleccionando sus elementos operativos entre la crema de otras fuerzas especiales, FOX envía a sus experimentados soldados a MISIÓNes solitarias en las que la eficacia y la discreción son de importancia vital. El equipo emergente del Major Zero ha recibido luz verde de la CIA (el servicio secreto extranjero de Estados Unidos) para llevar a cabo su primer encargo significativo. La misión virtuosa -tal es su nombre- será una prueba práctica para FOX. Si consigue los objetivos marcados, FOX se convertirá en un brazo oficial de la CIA. Pero si la misión fracasa...





ТОМ

PARA-MEDIC

[Edad: 28
Fecha de nacimiento: 22/06/1936
Lugar de nacimiento: Boston, Massachusetts
Residencia: Boston, MA.
Frecuencia: 145.73 / 140.96 (guardar)]

Para-Medic -su nombre, casualmente, deriva de las palabras "paracaídas" y "médico"- es una experta encargada de ayudar a Snake a mantener su bienestar físico. Monitoriza su estado corporal desde el puesto de mando, ofreciendo consejos cuando son necesarios. También es responsable de "guardar" el progreso de la misión al contactar con ella por radio. Esta útil tarea tiene su propia frecuencia, que se mantiene despejada en todo momento: 140.96.

Aunque realmente nunca baja -como un salvador angelical con alas paracaídas- para ofrecer alivio durante las horas más oscuras de Snake, siempre está a mano para proporcionar consejo por radio. Su conocimiento de la flora, la fauna y los procedimientos médicos es extenso, lo que la convierte en una ayudante enormemente útil. También domina otra área: sabe mucho sobre cine. Sobre este tema, Para-Medic siempre está dispuesta a demostrar sus asombrosos conocimientos ante Snake, tal y como el frecuente contacto a través de la frecuencia de radio 140.96 demostrará.

ПАРА-МЕДИК





THE BOSS

[Edad: top secret
Fecha de nacimiento: top secret
Lugar de nacimiento: top secret
Residencia: top secret
Frecuencia: 141.80]



The Boss es una leyenda viviente. Formó la unidad especial Cobras, que luchó en la Segunda Guerra Mundial y realizó una contribución crucial al éxito de las Fuerzas Aliadas. Más tarde, esta heroína de guerra trabajó y luchó en diversos servicios secretos y fuerzas especiales del hemisferio occidental. Durante su etapa en el SAS, The Boss fundó el 22º regimiento con Mayor Zero. Después apoyó su iniciativa para crear FOX y sus recomendaciones llevaron a su aprobación y financiación provisional por la CIA.

Durante la década de 1950, The Boss pasó muchos años como mentora e instructora de Snake. Con su ayuda, desarrolló la técnica de combate conocida como CQC (Close Quarters Combat/Combate cuerpo a cuerpo). Durante la misión virtuosa actúa como consultora de misión, compartiendo por radio su inestimable conocimiento sobre armas y técnicas de combate. Snake no podría desear una consejera mejor: respetada universalmente, se le considera la madre de las fuerzas especiales modernas. Sus habilidades están afinadas hasta lo virtualmente superhumano; es una guerrera que ha salido con éxito de todas y cada una de sus incontables MISIÓNes.





БОСС

MISIÓN VIRTUOSA



"Snake: consigue tu mochila y luego localiza y extrae a Sokolov. Está cautivo en una factoria abandonada, al norte de tu posicion actual."

Frecuencia: 140.85

SUR DE DREMUCHIJ

Zona pantanosa de Dremuchij

Mochila

MK22*

*una vez conseguida la mochila.

ANIMALES
- Anaconda gigante
- Pitón reticulada
- Rana arborícola
- Urraca

PLANTAS
- Mango falso ruso
- Seta de tinta
- Seta ostra rusa

RECUPERA TU MOCHILA

El árbol del que cuelga tu mochila está a una corta distancia, al norte (o sea, "subiendo" en la pantalla) desde tu posición actual. Camina hacia la derecha, por el camino cubierto por césped alto (Fig. 1). Cuando llegues al final, coge la caja con la medicina pro vida antes de resbalar por la pendiente pronunciada de la izquierda.

Ahora podrás ver tu mochila colgando de una rama. Encuentra el árbol cubierto de parras (Fig. 2). Coloca a Snake justo delante, mirando al tronco, y pulsa el botón Acción (△). Snake trepará por el árbol hacia la rama. Muévete cuidadosamente a la derecha. Cuando estés encima de la mochila, pulsa (△) otra vez. Snake se colgará de la rama para alcanzar la mochila. Alternativamente, puedes empezar colgándote de la rama anterior y llegar hasta la mochila por ese camino. Cuando lo hayas conseguido, podrás acceder a opciones de camuflaje y a la mochila desde tu Visualizador de supervivencia. Después de la extensa charla del Major, podrás abandonar el área dirigiéndote al norte, hasta llegar a la zona pantanosa de Dremuchij.



¡ESTO (NO) ES UN EJERCICIO!

En esta primera área no hay enemigos, así que puedes aprovechar para familiarizarte con los controles, practicar puntería con tu arma y cosas por el estilo. Si te quedas sin munición mientras practicas, encontrarás una caja con suministros al suroeste de la zona. Para llegar allí tendrás que gatear por debajo del tronco recubierto (Fig. 3). Luego ve a la izquierda y pasa por encima de otro tronco con el botón Acción (Fig. 4).

También puedes practicar la caza de animales y la recolección de plantas. Encontrarás más consejos sobre este tema en la página 32. Por ejemplo, si disparas a un mango falso ruso y consigues soltarlo del árbol, aparecerá una "caja" de med. d. (abreviatura de "medicamento digestivo"). Por el momento no necesitarás medicinas como ésa; permanecerá en tu inventario hasta que te encuentres con Sokolov, momento en el cual se activará la opción "Cura".

PRIMEROS PASOS

Si tienes alguna pregunta sobre los controles básicos o si necesitas ayuda para acostumbrarte a manejar los múltiples talentos de Snake, lee la sección titulada "Primeros pasos" del capítulo Cómo jugar, en la página 34.

TOP SECRET | 183



01



02



03



04

ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ

Norte de Dremuchij

MK22

Sur de Dremuchij

ANIMALES	PLANTAS
Gavial indio	Golova
Pitón reticulada	Seta de tinta
Rana arborícola	
Urraca	
Enjambre de avispones	

1 EL PANTANO SIN FONDO

Tu objetivo en la zona pantanosa es bastante elemental, pero no por ello menos importante: ¡ten cuidado no te hundas y desaparezcas! Sólo puedes moverte lentamente por la sopa marrón y Snake se irá hundiendo más a cada paso (Fig. 5). En cuanto el fango le llegue al cuello, en un área profunda, adiós a Snake y "Fin de juego" para ti. En cualquier caso, tienes que encontrar un camino adecuado para cruzar.

Cuando estés en el pantano, muévete directamente y con rapidez hacia tu destino. El mejor consejo es que no pierdas el tiempo con rutas innecesariamente largas. En la orilla, camina hacia la derecha por entre los helechos, pasa el cocodrilo y luego sube por la izquierda hacia la islita con los dos cocodrilos. Desde allí estarás a tiro de piedra del camino que lleva al norte y sale del área del pantano.



05

COCODRILO DUNDEE

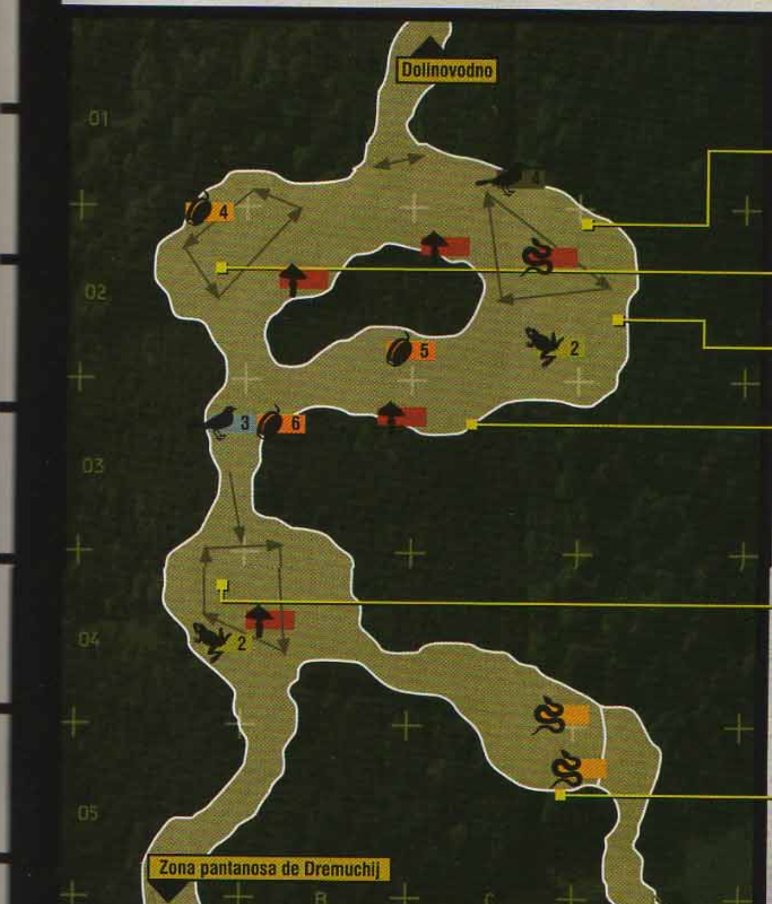
Con la MK22 sólo podrás tranquilizar a los cocodrilos durante un breve periodo de tiempo: estos Gavialis gangeticus se despertarán rápidamente si te acercas demasiado. Sólo podrás matar a los gigantes con tu cuchillo, pero en realidad no es necesario: son perezosos y no muy agresivos. Si recuerdas no detenerte cerca de la cola o de la boca, podrás pasar y salir ileso. Atento cuando te acerques al gavial que está junto a las granadas, en los helechos. Lo mejor que puedes hacer es saltar grácilmente (pulsa ⊗ mientras corres) por encima de los cocodrilos (Fig. 6). También puedes utilizar esta maniobra para saltar desde la orilla y acortar tu estancia en el pantano.

TOP SECRET 201



06

NORTE DE DREMUCHIJ




*1


*2


MK22 *2


GRDA DET.


*1



*1 en el tronco del árbol
*2 en el árbol hueco

ANIMALES
- Anaconda gigante
- Pitón reticulada
- Rana arborícola
- Urraca
- Tordo Whistling-Thrush

PLANTAS
- Golova
- Seta de tinta
- Yabloko Moloko

1 PRIMER CONTACTO CON EL ENEMIGO

Aquí te encontrarás con soldados enemigos por primera vez. Es hora de camuflar a Snake, ya que, en este momento, cualquier pequeño desliz podría alertar a un guardia sobre su presencia. Abre el Visualizador de supervivencia con START y selecciona la opción de menú Camuflaje. Elige el motivo Bosque para la cara y Tigre u Hoja para el uniforme. Dependiendo de la superficie, uno de ellos será más adecuado que el otro. Puedes cambiarlos en cualquier momento. Ahora ocúpate de los dos guardias que se interponen entre Snake y el pasillo a Dolinovodno. Puedes cargarte al primero directamente desde tu posición inicial, pero no es fácil de ver con ese fondo. Si tienes problemas desde ahí, muévete hacia los troncos de los árboles, pero no tardes mucho, ya que la ruta de patrulla del guardia hará que se dirija pronto hacia ti.

Selecciona la Mk22 a través del menú R2. Pulsa R1 para pasar a vista en primera persona. Mantén pulsado ⊡. Cuando sueltes el botón se disparará el arma. Apunta a la cabeza del soldado usando el joystick analógico izquierdo. Si te arrodillas usando ⊗, podrás permitirle que avance con seguridad hasta que llegue al árbol (Fig. 7). Ahora dispárale un dardo tranquilizador directamente a la cabeza. Un disparo certero le producirá sueño instantáneo, permitiéndote pasar a su lado sin problemas.

2 SEGUNDO CONTACTO CON EL ENEMIGO

Después de inhabilitar al primer enemigo, corre rápidamente hacia el siguiente cruce e inmoviliza al guardia que se mueve por el fondo hacia el norte (Fig. 8). Ahora ve hacia el árbol partido de la parte derecha. Detrás encontrarás la salida del área. A tu derecha encontrarás al tercer guardia patrullando (Fig. 9). Hay un cuarto suficientemente lejos, a la derecha, para no haberte visto; si fuiste suficientemente rápido, claro. Dispara al tercer guardia con un dardo tranquilizante y dirígete al norte, hacia la salida.



07



08



09

RUTAS ALTERNATIVAS

La primera ruta descrita es la forma más rápida de atravesar el norte de Dremuchij, pero no es la única. Si aún no le has cogido el truco a usar las armas, o si deseas adoptar una postura de sigilo purista siempre que sea posible, puedes apoyarte totalmente en el camuflaje.

Con el uniforme de hojas, túmbate junto a los troncos de árbol en el área verde. El guardia no detectará a Snake y se moverá hacia la derecha (Fig. 10). También puedes gatear a través del árbol hueco de la izquierda, en el que encontrarás un poco de repelente, aunque desde allí no tendrás una perspectiva muy clara de los alrededores. Con el camuflaje adecuado y un poco de paciencia, podrás sobrepasar también al segundo guardia (consulta Infiltración: principiantes y avanzados, en la página 36).

En cuanto llegues al césped alto de la salida, sólo te quedará pasar rápidamente al tercer guardia y llegarás a tu objetivo.

Si todo lo demás falla, podrás echar a correr directamente hacia la siguiente zona. Si Snake consigue que no le maten hasta llegar a la siguiente zona, aparecerás allí después de un Continuar, con menos VIDA, claro, pero sin estado de alarma.

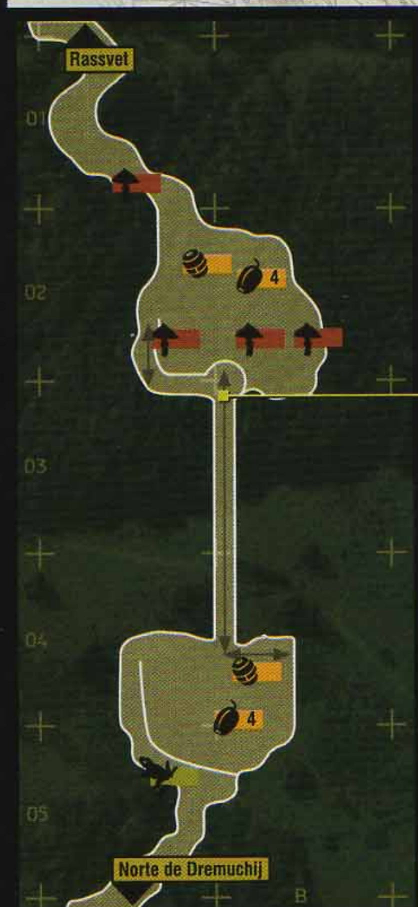


10

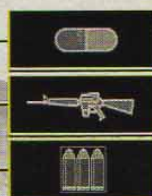
LA FELICIDAD ES UNA PISTOLA CALIENTE

Si la infiltración y los tranquilizantes no son suficientes, y te encuentras necesitado de fuerza letal, podrás adquirir más potencia de fuego cerca. Desde el punto de partida, corre directamente hacia el callejón sin salida. Al final, verás un paquete con un fusil de francotirador SVD esperándote. Tendrás que activar la nueva arma en la mochila antes de poder utilizarla. No te preocupes demasiado por tu equipo ahora; en cuanto te reúnas con Sokolov, será sustituido. Esto también implica que no tienes que ser cuidadoso con la munición del SVD, si es lo que te apetece...

DOLINOVODNO



bajo el puente:


MK22

ANIMALES
- Rana arborícola
- Enjambre de avispones

PLANTAS
- Seta de tinta
- Yabloko Moloko

1 EL NIDO DE AVISPONES

Avanza hacia la cima de la pendiente y dispara al nido de avispones mostrado durante la película de presentación (Fig. 11). Para asegurarte de pasar totalmente inadvertido, quizá quieras gatear los últimos metros y ocultarte en el césped alto. El nido caerá cerca de un soldado que, naturalmente, intentará huir de los furiosos insectos corriendo por el puente. Lo bueno de este método es que los dos soldados que hay en el puente se unirán a su colega en la huida. Como beneficio secundario, podrás utilizar el nido de avispones como alimento.



11

2 EL PUENTE COLGANTE

Cruzar el puente parece mucho más fácil de lo que en realidad es. Si te acercas demasiado al borde de esta inestable construcción, te caerás. Por fortuna, Snake se agarrará al borde más cercano automáticamente. Pulsa Ⓐ para hacer que suba de nuevo. Si no lo hace, quizá esté demasiado cerca de un poste (Fig. 12). Muévete un poco a la izquierda o a la derecha para que Snake tenga espacio suficiente para subir. Hagas lo que hagas, no pulses ⊗ mientras estás colgando: ese botón hace que Snake se suelte. Si pasas demasiado tiempo en el puente, los soldados que huyeron antes volverán a sus posiciones.



12

3 SOBRE EL PUENTE DE DOLINOVODNO

Al otro lado del barranco hay un cuarto soldado soviético de patrulla, que no suele unirse a sus colegas en la huida. Elimínalo con rapidez y discreción. Antes de abandonar el área, quizá te interese echar un vistazo al equipo oculto debajo del puente, que incluye un fusil de asalto XM16E1. En la parte inferior del corto camino que lleva allí, haz que Snake se abrace a la pared del barranco moviendo el joystick analógico izquierdo hacia arriba (Fig. 13). Ahora inclina el joystick ligeramente a la derecha para hacer que se mueva hacia la cueva que hay al lado.



13

RASSVET







XM16E1 *1



*1



*1 en el nivel superior

ANIMALES

- Rata
- Pitón reticulada
- Tordo Whistling-Thrush

1 LA FACTORÍA ABANDONADA

La factoría en ruinas está bien protegida, pero si actúas con cuidado podrás llegar hasta Sokolov sin mucho esfuerzo. Empieza a correr inmediatamente después de la película de presentación, dirigiéndote en diagonal hacia la derecha. El soldado del cruce estará inicialmente de espaldas a ti, así que no notará tu movimiento (Fig. 14). Puedes tranquilizarlo, pero date prisa: el siguiente guardia se acerca lentamente desde el norte. Mantente cerca de la valla y sigue corriendo hacia la derecha.

En el límite del área, muévete hacia la esquina noreste rápidamente. Podrás espiar al siguiente soldado desde aquí. Si has sido suficientemente rápido, te dará la espalda, ofreciéndote la oportunidad para subir por la escalera que está en la esquina del edificio y llegar al tejado (Fig. 15). Si el soldado ya ha empezado su patrulla, deberías eliminarlo con un disparo silenciado preciso. También puedes buscar cobertura detrás de unas cajas, esperar a que el soldado pase y luego acercarte con cautela a la escalera y subir. En el techo, corre hacia el sur (hacia la cámara) y déjate caer al final. Snake aterrizará directamente delante de una puerta. Al otro lado te espera Sokolov. Sin embargo, sólo podrás acceder si actualmente no estás en estado de alarma. Si lo estás, tendrás que pelear y eliminar antes a todos los guardias de la zona (o, por supuesto, huir).



14



15

ПРИКАЗ НА МАРШ

СОКОЛОФФ

DIRECTOR SOKOLOV

Nikolai Stepanovich Sokolov es el director de la oficina secreta de construcción OKB-754. Este antiguo científico espacial ha trabajado en la famosa OKB 1 (Oficina experimental de construcción), donde se creó el legendario cohete Vostok. A bordo del Vostock, Yuri Gagarin llegó a convertirse en el primer hombre "oficial" en el espacio; la contribución crucial de Sokolov fue el desarrollo del motor. Sin embargo, tras este triunfo, fue obligado a dedicar su genio a la investigación armamentística. Torturado por la dudosa moralidad de este trabajo, buscó asilo en Estados Unidos hace dos años.

Tras el consiguiente enfrentamiento entre Estados Unidos y la Unión Soviética, Sokolov fue devuelto, bajo custodia, a sus anteriores gestores soviéticos. Desde entonces ha trabajado en la creación de un arma top secret, al amparo del KGB. Es un dispositivo tan poderoso que la Unión Soviética podría ganar la Guerra Fría de una vez por todas; y sólo Snake puede evitar esta contingencia...







2 DESPUÉS DE LA REUNIÓN

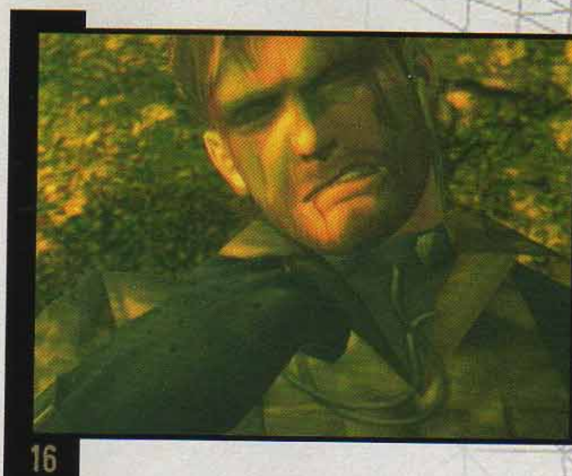
El encuentro no salió como estaba planeado. Después de la larga película de presentación, tendrás que volver a encontrar a Sokolov. Te reunirás con él en el puente colgante. Vete de Rassvet por el camino del sur. No te molestes en coger objetos aquí; ni siquiera la tentadora escopeta M37. En Dolinovodno habrá otra larga película de introducción, después de la cual habrás perdido todas tus armas actuales. Después de ver fugazmente el Shagohod y de una reunión con The Boss, Snake se encontrará apaleado, herido y abandonado junto a la orilla del río Dolinovodno.

TOP SECRET 201

ORILLAS DEL RÍO DOLINOVODNO

Tu tarea aquí es curar las heridas de Snake (Fig. 16). Elige la nueva opción de menú Cura en el Visualizador de supervivencia. Verás que tu paciente sufre varias roturas y cortes profundos. Mantén pulsado R2 para iniciar el tratamiento. El tipo de objetos necesarios variará en función de las heridas. Para un hueso roto necesitarás aplicar una tablilla y venda. Para un corte, necesitarás desinfectar, aplicar un astringente y coser la herida con un kit de sutura, antes de cubrirla con una venda.

En realidad, el orden en el que apliques cada elemento es arbitrario: no hay penalización por vendar primero y coser después. Cuando termines el tratamiento, la misión virtuosa llegará a su fin. En el futuro, tendrás que estar atento a las heridas que pueda recibir Snake, para ver si necesitan atención médica. Una barra roja en el indicador de VIDA te indicará que hay que hacer una visita a la pantalla Cura.



16

TOP SECRET 202

OPERACIÓN SNAKE EATER



"Snake, contacta con un agente del KGB. Su nombre en clave es ADÁN y es un antiguo empleado del NSA que desertó y se fue con los soviéticos hace cuatro años. Te reunirás con él en las ruinas de la fábrica abandonada de Rassvet."

Frecuencia: 140.85

ESTE DE DREMUCHIJ



ANIMALES
- Rana subaspera
- Pitón reticulada
- Ardilla voladora japonesa

PLANTAS
- Marrubio slav
- Seta de tinta
- Yabloko Moloko
- Seta ostra rusa

PLANTAS
- Hericios escamosos
- Banana china
- Consuelda
- Amur Kudzu

1 A EMPEZAR DESDE EL PRINCIPIO

Da igual lo que hayas conseguido durante la misión virtuosa; siempre empezarás la operación Snake Eater con el equipo predefinido. Esto incluye varios sensores que te ayudarán a detectar a los enemigos cercanos (aprende más sobre ellos en la página 29). Puedes aumentar tus reservas de equipo médico recolectando plantas locales (Fig. 1) o también puedes cazar algún animal. Cuando estés preparado, dirígete hacia el norte de Dremuchij.



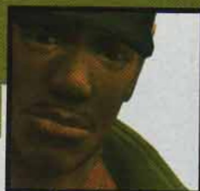
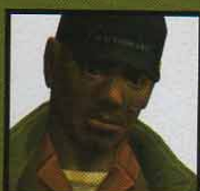
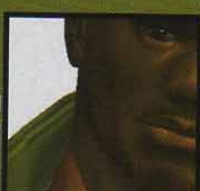
01

SIGINT

Edad: 24
Fecha de nacimiento: 11/11/1939
Lugar de nacimiento: Nashville, Tennessee
Residencia: Langley, Virginia (Estados Unidos)
Frecuencia: 148.41

Sigint es experto en sistemas de armamento supermodernos, en equipo militar y en tecnología punta. Él diría que, en realidad, es EL experto, sin falsa modestia. Básicamente, tiene razón: después de todo, fue Sigint quien desarrolló innovaciones de alta tecnología como el sónar activo y el detector de movimiento, además de revisiones de nueva generación de instrumentos como los prismáticos. Todo este equipo resulta ahora de gran importancia para la misión de Snake, ya que le proporcionará valiosa ayuda a la hora de enfrentarse a agobiantes situaciones.

El nombre en clave Sigint es una abreviatura de "Signal Intelligence" (Inteligencia de señal), el nombre de un área de inteligencia que se ocupa de la información electrónica y del pirateo de códigos. Tras la partida y la deserción de The Boss, Snake no podría querer a alguien mejor en su equipo de apoyo.

СAЙНТ



CÓMO ATONTAR A UNA RANA

La granada detonadora está diseñada para desorientar o paralizar a tus enemigos. Sin embargo, también puedes usar estos petardos militares para cazar. Los animales pequeños, como las ranas o incluso las serpientes, caen como heridos por el rayo cuando una granada detonadora explota cerca. Esto puede resultar práctico cuando acechas a cierto animal pero no lo encuentras entre los matorrales.

TOP SECRET 183, 202

NORTE DE DREMUCHIJ



ANIMALES	ANIMALES	PLANTAS
Cobra real	Rana arborícola	Seta de tinta
Pitón verde de árbol	Rana subaspera	Yabloko Moloko
Anaconda gigante	Urraca	Golova
Pitón reticulada	Tordo Whistling-Thrush	

1 CARRETERA Y MANTA

Llegarás al norte de Dremuchij por una pequeña meseta, en el sudeste, a la que no podrás subir desde abajo. Si has terminado todo lo que querías hacer en el este de Dremuchij, salta. Sigue el camino hasta que te encuentres con The Boss. Una vez más, ella destruirá la nueva pistola de Snake mientras lo humilla cruelmente.

2 SI NO PUEDEN VERTE...

Atraídos por el ruido del (bastante unilateral) enfrentamiento, dos guardias se aproximarán desde el norte. Lo más seguro es tumbarse rápidamente en el césped alto de la derecha (Fig. 2) y equipar el camuflaje negro. Así serás prácticamente invisible. En cualquier caso, habrá una alarma amarilla: el resplandeciente avión de Snake no es algo que pueda dejar de verse por descuido. Cuando los soldados hayan terminado de inspeccionar los restos, se irán hacia el sur (Fig. 3).

En cuanto ambos hombres se dirijan a la zona pantanosa, podrás apresurarte, sin ser visto, hacia el norte. Recuerda vestir a Snake con el uniforme de tigre antes de ponerle a descubierto. Coge la ruta directa a Dolinovodno, ya que en el área vacía del este hay dos guardias más merodeando. Si alguno te descubre, ataca inmediatamente y derríbalo usando CQC antes de que lleguen refuerzos.



02



03

EL NEGRO ESTILIZA

Aunque sea de noche, no quiere decir que el uniforme negro sea siempre el mejor camuflaje. Recuerda el viejo dicho: "De noche, todos los gatos son pardos". Si estás tumbado en el césped alto, el camuflaje negro será muy recomendable; si estás de pie o corriendo, el de tigre o el de corteza de árbol serán más efectivos. Habla con Sigint cuando estés vestido de negro y él te lo explicará, después de presentarse al estilo MGS y de desvariar un montón hablando de cosas como los Cobras y Davy Crockett.

SUR DE DREMUCHIJ

Zona pantanosa de Dremuchij

GRDA DET.

GRDA CHAFF

ANIMALES

- Cobra real *
- Anaconda gigante *
- Pitón reticulada
- Rana arborícola

ANIMALES

- Markhor
- Conejo enano *
- Ardilla voladora japonesa
- Urraca

PLANTAS

- Seta ostra rusa
- Seta de tinta
- Mango falso ruso
- Banana china

PLANTAS

- Marrubio slav
- Amur Kudzu
- Consuelda

* sólo por la noche

EXPLORACIÓN NOCTURNA

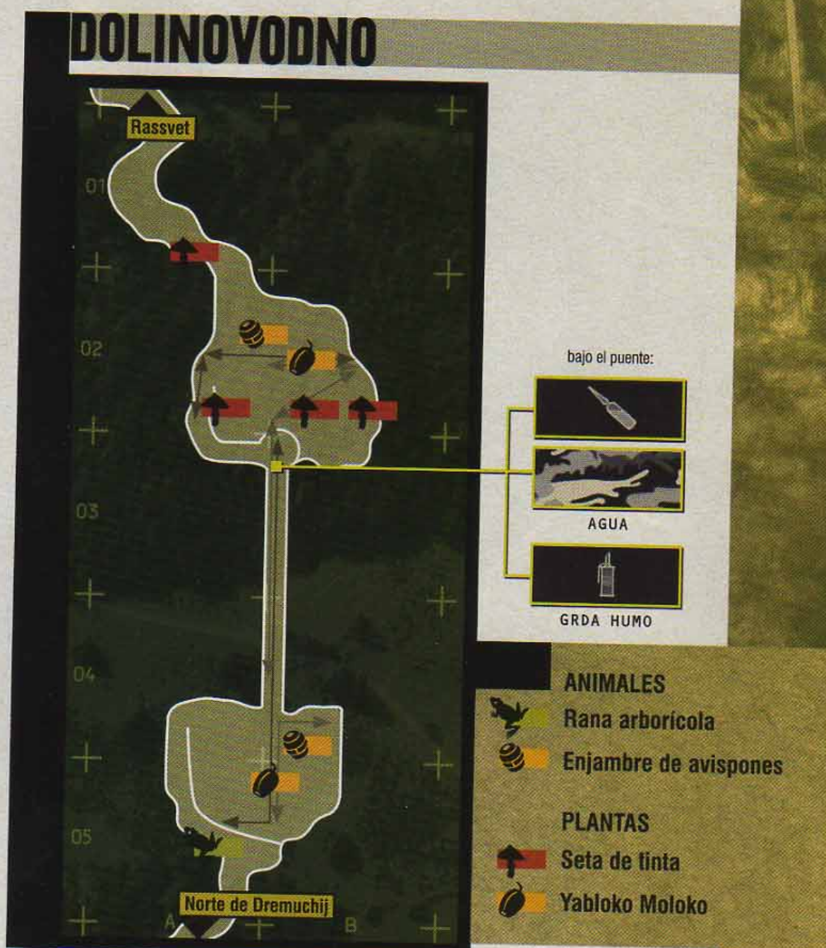
Desde el norte de Dremuchij puedes tomar un desvío hacia el sur en busca de la zona pantanosa de Dremuchij y del sur de Dremuchij. La fauna y la flora de la zona pantanosa de Dremuchij sigue siendo la misma (consulta el mapa de la página 66), pero en el sur de Dremuchij encontrarás algunos animales nocturnos que se han despertado de su sopor diurno (Fig. 4). Además, desde tu última visita han brotado algunas plantas con propiedades medicinales y parece que alguien ha perdido varias cajas de granadas surtidas.



04



DOLINOVODNO



1 PUENTE SOBRE AGUAS TURBULENTAS

Si llegas al puente en estado Caution, tendrás que esperar hasta que el temporizador expire y los guardias adicionales abandonen el área. Sólo quedará un guardia entre Snake y el puente. Puedes despistar su atención arrojándole un poco de comida para que vaya a investigar (Fig. 5), y aprovechar para colarte a sus espaldas. Más información sobre este truco en la página 36.

Pero también podrías tomar una aproximación más directa y derribarlo con CQC. Acércate sigilosamente y pulsa ◎ mientras estás detrás del enemigo para agarrarlo. Esto sólo funcionará si estás equipando un arma válida para CQC, como el cuchillo, o si estás con las manos desnudas. Si mantienes el botón pulsado totalmente, Snake matará a su víctima sin apenas hacer ruido. También hay otros ataques posibles. Encontrarás un extenso tutorial sobre el combate con CQC en las páginas 24-25. Una tercera opción, si te sientes especialmente agresivo, es tirar a tu enemigo por el puente con una combinación puñetazo-patada.



05

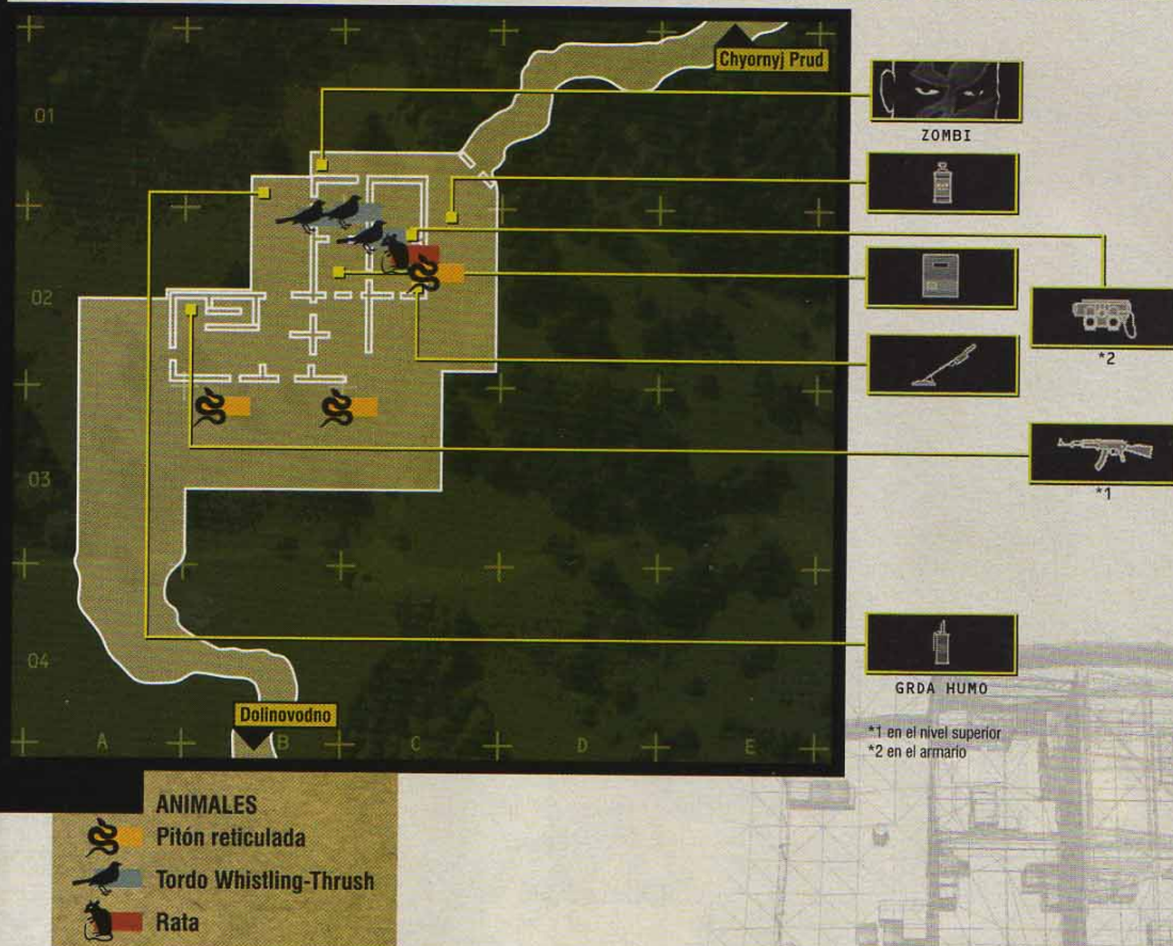
2 BAJO EL PUENTE

Un segundo soldado protege el camino que lleva a otra pila de equipo, bajo el puente (Fig. 6). Pasa corriendo, derríbalo o despístalo: elige lo que prefieras. Si eliminaste a su camarada del sur podrías usar aquí una granada detonadora sin atraer atención no deseada. En teoría, podrías incluso ir a buscar armas de fuego a Rassvet, y volver después aquí a por el camuflaje de gotas de lluvia.



06

RASSVET



ANIMALES
- Pitón reticulada
- Tordo Whistling-Thrush
- Rata

1 ADÁN Y EVA

Las ruinas de la fábrica abandonada están ante ti. Coge el AK-47 antes de entrar en lo que era la sala de Sokolov. Para preparar el combate que se avecina también deberías destruir los cristales de las ventanas de la antesala que hay delante. Súbete a las cajas que hay delante de la ventana y ejecuta una maniobra de rodadura (muévete y pulsa ⊗). Destruye los cristales de las ventanas desde la cama (Fig. 7). Coge las gafas térmicas del armario. Abandona la habitación por la puerta para activar la siguiente película de presentación. Eva dará dos pistolas a Snake: una M1911A1 y una Mk22, así como el uniforme de científico.



07

EVA

Edad: 28
Fecha de nacimiento: 15/05/1936
Lugar de nacimiento: Meridien, Idaho (Estados Unidos)
Residencia: top secret
Frecuencia: 142.52

Snake tenía que reunirse con un agente conocido como Adán pero, en su lugar, se encontró con Eva: un individuo muy directo, con fina puntería y propensión al exhibicionismo. Nació y creció en un pequeño lugar del sur de Estados Unidos, alejada de las intrigas y preocupaciones políticas. Más tarde trabajó como descifradora de códigos para el servicio secreto americano, conocido como NSA, antes de desertar a la Unión Soviética, hace cuatro años.

Es una fanática aficionada a las motos y, por si te interesa, su máquina es una copia de una antigua Krad alemana. Su arma es una Mauser del tipo 17; un modelo fabricado en la década de 1920 por un laboratorio armamentístico chino. Eva, que ahora es agente del KGB, está encargada de infiltrarse en la organización del coronel Volgin. A causa de esto, puede ofrecer a Snake información periódica sobre los desarrollos en la guarida del enemigo. Pero, ¿es realmente de confianza?

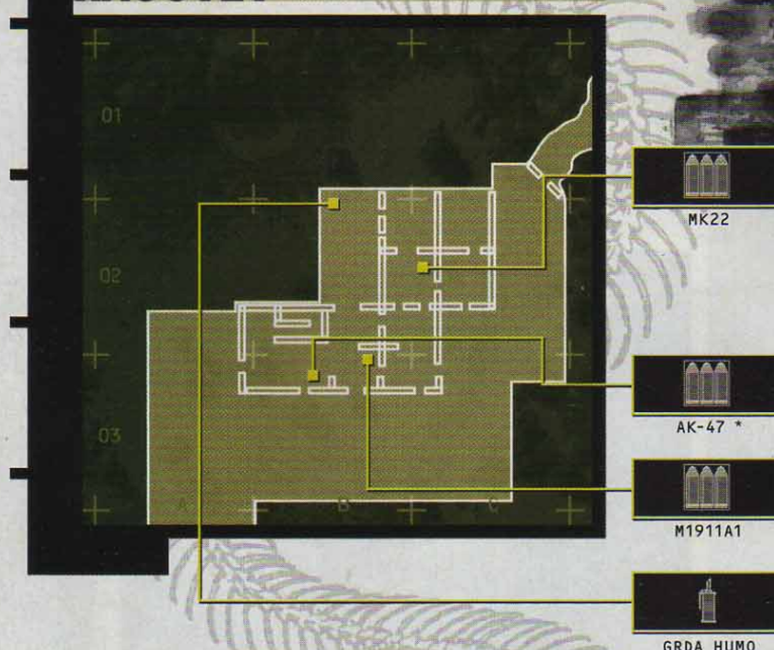






ЕВА

RASSVET



*en el nivel superior

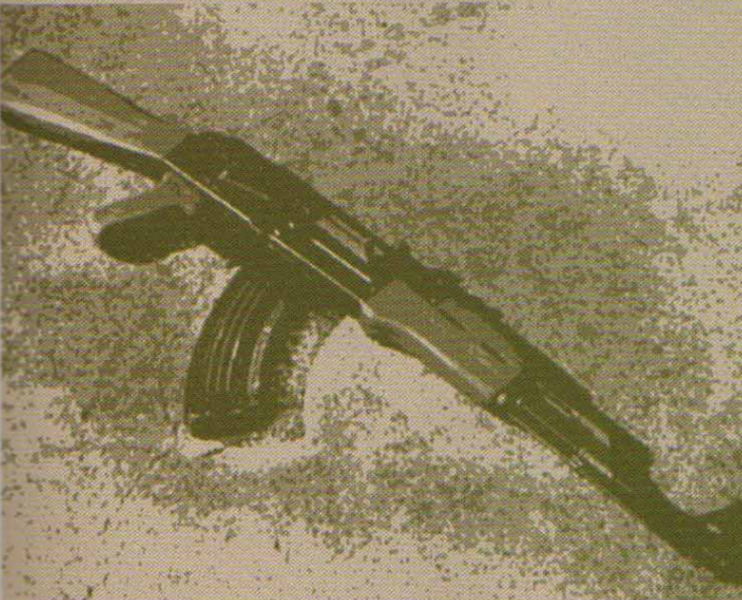
LA UNIDAD DE OCELOT

Ahora debes ocuparte de la unidad Ocelot: ocho soldados de élite armados hasta los dientes. Tu preocupación inmediata son los cuatro que se acercan a la habitación, uno situado delante de la ventana y otro que merodea por el techo. Activa el detector de movimiento o el sónar activo para saber siempre por dónde andan. Snake ya tiene la M1911A1 equipada y la Mk22 en la mochila. Sólo podrás salir de Rassvet cuando todos tus atacantes estén inconscientes o muertos. Un indicador te mostrará los que quedan.

Súbete a la cama, pero no te acerques demasiado a la ventana. Elimina al ocelot de fuera con un disparo certero en la cabeza (Fig. 8). Espera unos segundos y lánzate por la ventana. Esta pausa es importante, ya que sirve para que no te vea el soldado del tejado. Date la vuelta rápidamente y dispara o tranquiliza al ocelot de arriba por la escalera (Fig. 9). Corre hacia los barriles de abajo y lanza granadas detonadoras hacia la habitación -usando la perspectiva de primera persona (Fig. 10)- para derribar a los soldados de Ocelot de dentro. Ahora dispara al hombre que hay al sur en cuanto se ponga a tiro. Si esto no funciona como está previsto, da la vuelta corriendo al edificio, hasta la entrada de la antesala, equipa el AK-47 y rocía de balas a los soldados de Ocelot. Ahora ya sólo queda un enemigo en el oeste del área.

Una estrategia alternativa es pulsar ⓐ en cuanto termine la película de presentación para abrir la trampilla del suelo y organizar tu ataque desde el hueco de abajo. Debajo del edificio estarás a salvo y podrás ocuparte de los soldados de Ocelot a tu gusto. Un tercer método es correr inmediatamente y atravesar la puerta hacia la antesala, luego ocultarte a la izquierda, detrás de las cajas (Fig. 11). Espera ahí hasta que los cuatro soldados de Ocelot entren en la habitación. Ahora lanza varias granadas detrás de ellos. Fíjate en que los barriles pueden ser muy útiles durante la pelea. Un impacto de cualquier arma (excepto con munición tranquilizadora) hará que los barriles exploten, con peligrosas consecuencias para los que anden cerca. Los barriles tirados por el suelo pueden hacerse rodar pulsando ⓐ (Fig. 12). Si te quedas sin munición durante este combate, podrás encontrar más suministros en las posiciones señaladas en el mapa. Recuerda que siempre puedes conseguir equipo de los soldados abatidos; consulta la página 29 para más detalles.

En cuanto hayas derrotado a la unidad, dirígete a la esquina noreste del área. Se iniciará la siguiente película de presentación, que concluirá con la apertura de la puerta de Chyornyj Prud. No olvides coger el camuflaje facial de zombi que hay detrás de la fábrica. Puedes regresar a Dolinovodno si dejaste atrás objetos en el sur.





08



09



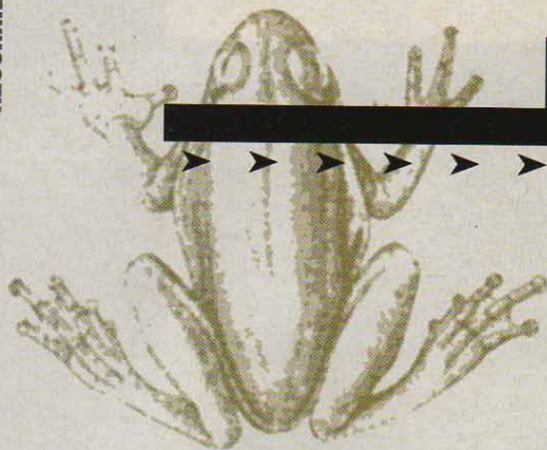
10



11



12



EN BUSCA DE SOKOLOV



"Sokolov se ve obligado a seguir trabajando en el Shagohod. Su laboratorio está en el norte. Atraviesa la jungla hasta que llegues a una gran bajada. Te llevará al interior de una cueva. Al otro lado de la cueva, encontrarás un almacén. Está bien protegidoasi que ten cuidado y entra sigilosamente."

Frecuencia: 142.52

CHYORNYJ PRUD

Sur de Bolshaya Past
Bolshaya Past Sud
Rassvet

01 02 03 04 05 06 07
A B C D E F

*2
GA-KO *1
GRDA CHAFF *1
GRDA DET.
M1911A1
*1
MK22 *1
AK-47 *1
*1
GRDA HUMO *1

*1 bajo el agua
*2 en el terraplén

ANIMALES
- Serpiente coral
- Falsa coral
- Rana subaspera
- Rana arborícola

ANIMALES
- Rana dardo venenoso
- Gavial indio
- Arowana

PLANTAS
- Golova
- Seta de tinta

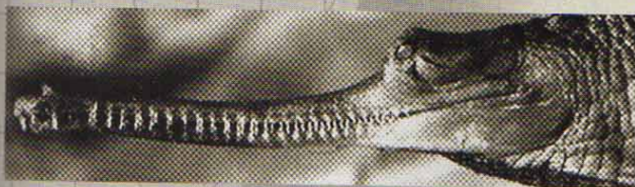
1 EL PANTANO

Tu objetivo principal en esta área es llegar a la salida que hay al norte. Si tienes prisa, camina recto, salta al agua y nada hacia la orilla opuesta. Ahora dirígete a la salida. Sin embargo, deberías tener en cuenta que...

- Cocodrilos (Fig. 1). Un gavial indio en el agua es mucho más peligroso que los que te has encontrado previamente en aguas poco profundas o descansando en tierra. Deberías evitar a estas bestias mortíferas. Si uno de ellos consigue hincarle el diente a Snake, todo habrá acabado para nuestro héroe, sin importar la vida que tenga.

- Por primera vez en el juego, tendrás que estar atento a las trampas. Encontrarás una en la zona norte de Chyornyj Prud. Existe una cuerda tensada en mitad del camino que hay ante la salida. Usa las gafas térmicas si quieres verla con claridad (Fig. 2). Si la tocas, se descolgará una enorme carga llena de pinchos, que herirá a Snake de gravedad. Arrástrate por debajo o lánzate por encima para evitar el peligro; también puedes pasar caminando por el borde izquierdo.

- Sanguijuelas. Después de cruzar la charca, revisa el estado de Snake en el menú Cura. Es habitual encontrar que varias sanguijuelas se han pegado a su cuerpo. Estos pequeños chupasangres se alimentan de energía. Usa el puro para quemarlas. El agente inteligente piensa con previsión: usa repelente antes de darte el baño para minimizar el riesgo de atraer a estos molestos parásitos



COMO PEZ EN EL AGUA

Mientras Snake vadea aguas poco profundas, su velocidad de movimiento disminuirá. En cuanto el agua sea suficientemente profunda, comenzará a nadar (Fig. 3). Pulsa ⊗ si quieres bucear. Pulsa ⊗ o ◎ repetidamente bajo el agua para nadar hacia delante. Atento a tu reserva de aire mientras estés sumergido: se muestra con un indicador azul, en el medidor de energía. En cuanto caiga a cero, Snake empezará a perder VIDA. Pulsa Ⓐ para volver de nuevo a la superficie.

Snake puede seguir usando pistolas y rifles mientras nada o bucea, pero no podrá usar otros objetos, como el cuchillo de supervivencia, por ejemplo.

2 ¡LO QUIERO TODO!

Puedes añadir unas cuantas cosas a tus suministros en Chyornyj Prud. Cuando busques objetos señalados en el mapa, no olvides que las cajas ocultas en las profundidades pueden ser difíciles de encontrar -incluso con las gafas térmicas– cuando Snake está sobre el agua. En el noreste encontrarás un nuevo uniforme llamado GA-KO (Fig. 4). Los consultores de Snake no pueden encontrar nada de utilidad en este uniforme, excepto que cuando lo lleva puesto tiene buenísima pinta. Si quieres descubrir la ventaja real del misterioso diseño, puedes echar un vistazo a la página 191.



01



02



03



04

3 ENTRETENIMIENTO DE GORRA

Quizá te hayas fijado en la gorra de cocodrilo del mapa. Desafortunadamente, este impactante sombrero está situado en un área al norte que parece inaccesible. ¿Puedes ver la cuerda que hay encima? Es una pista y una ruta.

En mitad de la orilla oeste, salta al agua entre los troncos de los árboles (Fig. 5). Cuando estés en la otra orilla, sal a tierra firme y acércate al árbol por el que se puede trepar (Fig. 6). Atento al hoyo trampa; usa las gafas térmicas y lo verás claramente como un punto brillante. Si no, puedes llegar al árbol yendo primero a la base de Bolshaya Past y luego tomando el pasillo a Chyornyj Prud.

Trepa al árbol. Atento a que Snake tenga suficiente energía (o sea, energía para agarrarse) antes de empezar. Cuélgate de la rama y baja por la cuerda. Después de moverte varios metros, verás otra cuerda debajo; ésta lleva hasta la gorra de cocodrilo (Fig. 7). En cuanto estés colgando justo encima de esa cuerda, pulsa ⊗ para soltarte. Ahora, mientras caes, pulsa Ⓐ para agarrarte a la cuerda inferior. Sigue hasta que llegues a la altura de la gorra de cocodrilo. Si tienes problemas para encontrar el punto adecuado para cambiar de cuerdas, fíjate en los reflejos del agua. Snake debería estar colocado donde ambos se tocan.

NO SOPORTO LA LLUVIA

En Chyornyj Prud usarás más energía de la que estás acostumbrado. La razón para este mayor consumo es la lluvia. Come a menudo para mantener el indicador de energía alto. Aunque aquí no hay guardias, es importante, ya que el oxígeno (mientras buceas) y el agarre (mientras estás colgado) están ligados y limitados a tu nivel de energía. Si ves que disminuye a una velocidad anormal, puede que estés siendo anfitrión de sanguijuelas; revisa el menú Cura.

En la siguiente zona no hay nada de comida, así que tendrás que aprovisionarte ahora. Cuando está hambriento, el estómago rugiente de Snake es suficientemente sonoro como para revelar su posición a guardias de patrulla en Bolivia, así que imagínate en el bloque soviético...

TOP SECRET 202, 203



05



06



07

SUR DE BOLSHAYA PAST




CHOCOLATE


RESPLANDOR



1 ¿AMIGOS ELÉCTRICOS?

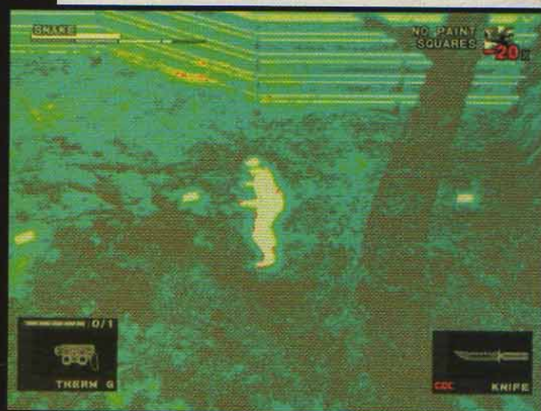
Tu ruta atravesando el bosque se verá bloqueada por varias vallas electrificadas. Usa las gafas térmicas (que encontraste en el edificio de Rassvet), ya que te ayudarán a ver los obstáculos con claridad. El contacto no te costará mucha VIDA, pero causa un gran estruendo. Puedes disparar y destruir la caja de fusibles que hay al final de la valla, pero eso no te permitirá pasar al otro lado. Afortunadamente, todas las vallas tienen algún tipo de hueco. La primera valla del sureste puede superarse por la depresión que hay en el suelo, en la parte derecha (Fig. 8). Hay un agujero en la parte derecha de la valla del suroeste.



08

2 MINA ENEMIGA

Muévete con precaución hacia la segunda valla. Usa las gafas térmicas y verás varios cuadrados luminosos delante de la misma: minas Claymore (Fig. 9). Estas minas direccionales explotan en cuanto detectan a una persona en pie (o moviéndose) en su proximidad. Todos los sensores de movimiento de esta zona están dirigidos al sur. Detrás de ellos, podrás pasar sin miedo ni peligro. Si Snake gatea sobre estos dispositivos, no será detectado y conseguirá coger la Claymore. Lee más sobre estos traicioneros artefactos en la página 24.



09

3 ¿ESTE U OESTE?

La segunda valla tiene un agujero situado aproximadamente en la mitad. También puedes pasar al otro lado trepando al árbol de la izquierda. Si hay guardias cerca, llevar el camuflaje adecuado es muy importante. Bosque, Tigre y Hoja suelen ser las mejores apuestas. Atento al perro (Fig. 10): ladrará aunque le des directamente en la cabeza y podría alertar al guardia del este. El guardia se acercará desde la derecha, inspeccionará al perro y volverá a su puesto. Ocúltate en el árbol hueco (está a tu derecha) y el guardia simplemente pasará a tu lado sin darse cuenta de tu presencia.
Con la ruta hacia el este abierta, podrás coger el uniforme de resplandor. Ponte delante del segundo estanque del pantano, súbete al reborde de la derecha (Fig. 11) y luego síguelo hacia el norte. Este pasillo es bastante estrecho, así que tendrás que pegarte bien a la pared.

También podrías seguir por la izquierda, donde el perro guardián, y elegir el camino del oeste. La valla que encontrarás tiene un agujero a la altura de la cintura. Corre hacia ella y pulsa ⊗ para lanzarte, atravesarla y caer rodando (Fig. 12).





10



11



12

4 LA ÚLTIMA VALLA

La valla más al norte tiene un agujero en la mitad, protegido por dos soldados. Un poco más al norte hay un tercer guardia patrullando. Deberías fijarte en que tiene una vista perfecta de sus camaradas. Si quieres usar la fuerza, deberías deshacerte primero de él. Un poco más a la izquierda encontrarás un agujero en la valla, a la altura del suelo, por el que podrás gatear (Fig. 13). Para llegar hasta él, ten precaución y gatea a lo largo de la pared opuesta al guardia, o muévete en un arco rodeando al perro guardián del sur.

El lado izquierdo es la ruta más beneficiosa, ya que podrás encontrar el uniforme de galletas de chocolate en un árbol hueco. Atento al guardia y a la trampa cercana. La salida que elijas para abandonar esta zona por el norte no tiene mucha importancia, ya que ambas llevan a la base de Bolshaya Past. Pero ten en cuenta que la de la izquierda es mucho más conveniente.



13



BASE DE BOLSHAYA PAST

Grieta de Bolshaya Past
Sur de Bolshaya Past
Sur de Bolshaya Past

GRDA DET.
M1911A1
*4
MK22 *2
AGUA *1
*3
MK22 *3
GRDA DET. *5
NIEVE *2

ANIMALES
Rata

*1 en el tejado
*2 bajo el puente
*3 bajo una cama
*4 en una zanja
*5 bajo el almacén

1 RÁPIDO Y SEGURO

La forma más fácil (y rápida) de atravesar esta base es pasar de todo y largarse por la salida de la parte derecha. Corre por el borde occidental del área hacia el norte. A medio camino verás un guardia (Fig. 14), que tendrás que sedar desde una distancia segura. Sigue corriendo por el borde hasta que llegues al guardia que maneja un emplazamiento de ametralladora. Adormécelo también y abandona el área. Después de aquí, ya no hay vuelta atrás, así que si quieres inspeccionar la base, tendrás que hacerlo ya.



14

BUENA PUNTERÍA

No olvides que si tiemblas demasiado al apuntar tendrás que reponer tu energía con un poco de comida. El Pentazemin también calmará tu pulso. Puedes mejorar tu precisión si te arrodillas o te tumbas antes de disparar.



15

2 EXPLORACIÓN ADICIONAL

Echar un buen vistazo a la base es muy tentador. Hay muchas cosas que encontrar, incluyendo un uniforme de agua en el tejado (Fig. 15), pintura facial de nieve en la trinchera, una armería con TNT y un helicóptero. Averigua la diablura que puede organizar aquí Snake en el capítulo Extras.

TOP SECRET 203

GRIETA DE BOLSHAYA PAST





*



* en el árbol



MK22



M1911A1



AK-47

ANIMALES

- Cobra real
- Serpiente coral
- Conejo enano
- Markhor
- Enjambre de avispones

MAYOR OCELOT

Ocelot es el líder de una unidad Spetsnaz. El Spetsnaz es un escuadrón de fuerzas especiales del GRU, que es el servicio de inteligencia militar directamente a las órdenes de la Oficina General de personal del ministerio soviético de defensa. Podría decirse que es una organización "rival" del KGB (que está controlado por el ministerio de interior).

Las unidades Spetsnaz deben soportar un entrenamiento exhaustivo, casi torturante, en todo tipo de acciones especiales, incluyendo espionaje, sabotaje y asesinato. Ocelot es un prodigio. Es el hijo de un famoso héroe de guerra y -sin haber cumplido aún los 20 años- un comandante de unidad de élite increíblemente joven. Su puntería es asombrosa y el único atributo del que carece es de experiencia real en combate, falta que compensa con un aplomo ilimitado. Cree en el comportamiento honorable durante el combate. Puede que esto haya influido en la elección de su nombre en clave, ya que se dice que los soldados de Ocelot son orgullosas criaturas libres. Ha desarrollado un extraño fetichismo por las armas de fuego antiguas... y por la ruleta rusa.





Ocelot quiere un duelo justo sólo con pistolas. Aceptar su petición queda a tu entera discreción. El asunto es que la pelea ocurre sobre la grieta y no puedes pasar al lado de Ocelot. El camuflaje no influye en su capacidad para verte. Quita el silenciador de tu pistola para evitar un desgaste innecesario. Puedes usar la recarga manual -pulsando R2 dos veces seguidas- para saltar la animación y disparar inmediatamente.

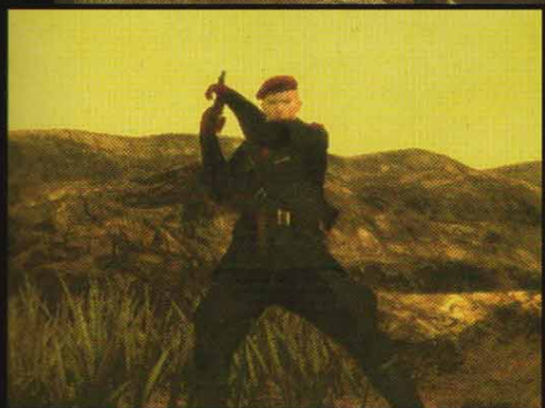
Al principio de la pelea, corre hacia la izquierda y ocúltate detrás de la roca. Mata a la serpiente venenosa ahora, para evitar una inconveniente mordedura a mitad de la pelea. Mientras permaneces a cubierto, saca una pistola y apunta a Ocelot: mantén pulsado R1 y ⊡ hacia abajo. Saltará de detrás de rocas y árboles para apuntar y disparar rápidamente a Snake (Fig. 16). Por supuesto, para entonces ya deberías haberle dado. Lo mejor es un tiro directo a la cabeza, pero lo más importante es que le des, sea como sea. Después de cada impacto, Ocelot será invulnerable durante unos instantes. Para tu seguridad, deberías ponerte a cubierto, ya que él suele devolver el disparo antes de que puedas conseguir un segundo blanco. Recuerda permanecer oculto mientras Ocelot corre a otro escondite: es capaz de acertar a Snake incluso en movimiento.



16

Hay ciertas ocasiones en las que podrás dar a Ocelot mientras está distraído u ocupado:

- El nuevo fetichismo de Ocelot por recargar es su debilidad más patente. Interrumpe las breves películas de presentación pulsando START. Ahora dispara mientras tu adversario juega con sus armas (Fig. 17).
- Si le quitas la gorra a Ocelot de un disparo, correrá a recuperarla antes de continuar atacando.
- Cuando aciertes con tus primeros disparos, la unidad de Ocelot disparará a Snake. Su jefe les llamará al orden rápidamente, desatendiendo la batalla mientras lo hace...


17

- Dispara al nido de avispones del árbol (Fig. 18). Ocelot será vulnerable mientras intenta evitar a los insectos. Sin embargo, también podrá disparar al que hay en el lado de Snake. Cuando ataquen los avispones, usa repelente, un cigarro o el cuchillo para evitar el abrazo aguijoneador del enjambre.

- Lanza granadas detonadoras para entorpecer a Ocelot durante un tiempo breve y luego dispara. Recuerda girarte rápidamente, antes de la explosión, para evitar el destello cegador.

- Ocasionalmente, Ocelot te retará a un "Duelo a rapidez". Si apartas tu arma, se acercará lentamente hacia ti. Tómate tu tiempo para apuntar, desenfunda rápido, dispara y ponte de nuevo a cubierto.

Cuando estés defendiéndote, deberías tener en cuenta esta información:

- Tras un tiempo -pero normalmente una vez que hayas hecho mella en su barra de salud- Ocelot empezará a hacer rebotar balas por el escenario. Estos disparos son fáciles de reconocer porque cada bala deja una estela roja. Si eso ocurre, tendrás que seguir moviéndote mientras ataca, ya que permanecer a cubierto no será protección suficiente (Fig. 19).

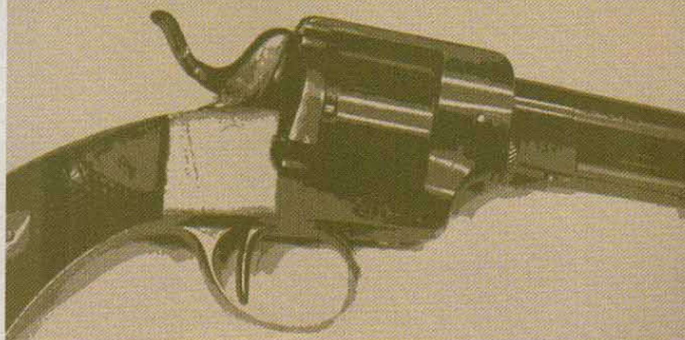
- Un indicador rojo en el medidor de VIDA de Snake significa que los disparos de Ocelot han causado daños serios. Cura a Snake usando el menú Cura.

- Si no sabes detrás de qué roca se oculta Ocelot, usa el sónar activo. También puedes subirte al árbol cercano. Hacerlo solo es recomendable si tu adversario está espantando a los avispones o recargando su arma. Si está alerta, Snake no será más que un blanco al descubierto.

- Si Snake resulta envenenado por mordeduras de serpientes, su medidor de VIDA parpadeará, oirás un sonido de aviso y unos puntos violetas flotarán alrededor de su cabeza. Si necesitas suero, mata un conejo enano. Estos animales volverán a aparecer al rato, como las cajas de munición.

Si usas la Mk22 para reducir la energía de Ocelot a cero, te espera una recompensa muy especial después de la pelea. Averigua lo que es en la página 204. Esto también se aplica a las siguientes peleas con jefes.

TOP SECRET 204





18



19

DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA

Cueva de Chyornaya Peschera





AK-47

MK22




M1911A1



AK-47


AK-47 *

M1911A1 *



* bajo el agua

ANIMALES
- Cobra taiwanesa
- Pitón reticulada
- Rana subaspera
- Murciélago vampiro
- Rata
- Labeo rojo
- Cangrejo keniata

PLANTAS
- Rusa luminiscente





1 LA OSCURA CUEVA

Si está herido, cura las heridas de Snake inmediatamente. Para encontrar un camino seguro en esta oscura cueva necesitarás una fuente de luz. Afortunadamente, hay una antorcha cerca; su posición está señalada en el mapa. Para llegar hasta ella en la oscuridad puedes optar entre varias posibilidades. La primera, y la más evidente, es seleccionar el puro (Fig. 20). Esto sólo proporcionará luz en un radio muy pequeño y además dañará la VIDA de Snake, así que no es más que una solución temporal. Usar una granada de humo iluminará los perfiles de las paredes durante un instante. Los prismáticos también proporcionan una ligera mejora de visión, aunque no son muy útiles. Las gafas térmicas no sirven de nada, porque no hay calor irradiado por criaturas u objetos. Al pasar el tiempo, los ojos de Snake se acostumbrarán a la penumbra. Sólo tendrás que esperar un poco para ir viendo mejor. Puedes acelerar este proceso si lo deseas: ¡aumenta el brillo de tu televisor!

Si consideras que el último truco es hacer trampas, tendrás que ir "tanteando" el camino hasta encontrar el correcto. Aquí no hay enemigos ni pozos trampa. Consulta regularmente el mapa del Visualizador de supervivencia para estar al tanto de tu posición. Primero ve a la derecha hacia la siguiente cámara y, una vez allí, sigue por la izquierda. De esta manera, llegarás a la cueva central, que cuenta con dos cascadas (Fig. 21). Entre las cascadas encontrarás un nicho que contiene la ansiada fuente de luz. Coge la antorcha con la mano y enciéndela con ○.

TOP SECRET 204



20



21

ALIMENTOS

Los cangrejos son comida fresca aceptable y puedes matarlos fácilmente con tu cuchillo de supervivencia (Fig. 22), pero la rusa luminiscente es aún más útil. Al comerla, tus pilas se recargarán, aunque los consultores de Snake no quieren oír hablar del tema.



22

VISIÓN NOCTURNA

Hay otro dispositivo que te ayuda a ver en lugares oscuros. En el lado opuesto a las cascadas, camina por la grieta y sigue el camino hasta el final. Detrás del hueco encontrarás las gafas de visión nocturna (Fig. 23). Pero el desvío en realidad no es necesario; tendrás otra oportunidad de conseguir unas gafas de éstas delante del almacén.



23

2 SALIDA OCULTA

Para llegar a la salida tendrás que volver a la cámara situada al noreste del punto de partida. Una vez allí, muévete hacia el norte, por el agujero (Fig. 24) que termina en una cornisa sobre las cascadas. Quédate ahí arriba y continúa hacia el noreste.

No te quedes en los agujeros y en los pasillos delante de una cobra taiwanesa, ya que su mordedura es venenosa. Si quieres ir sobre seguro, apuñálalas con el cuchillo en el momento adecuado. Si alborotas a los murciélagos vampiro con la antorcha (Fig. 25), mantén a las sedientas criaturas a raya con el sónar activo. Recoge el repelente de la última caverna antes de abandonar el área.



24



25

CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA




AK-47


M1911A1


GRDA HUMO




NIEVE

MK22

ANIMALES



Anaconda gigante


Rana subaspera


Murciélago vampiro

Cangrejo keniata

1 RECURSOS IMPORTANTES

El camino hacia la izquierda es más corto, pero el de la derecha te permitirá encontrar objetos útiles que no querrás perderte. En la cámara de la derecha encontrarás una escopeta M37 (Fig. 26). Gatea un poco hacia el norte. En la siguiente habitación podrás coger el uniforme de nieve. Vuelve a gatear más al norte. Cuando llegues, por fin, al pasillo, el camino de la derecha te llevará a The Pain. Ponte tu nuevo uniforme y saca el M37 de la mochila antes de seguir avanzando.



26

THE PAIN

¡Para el tormento insoportable, The Pain!

El "soldado avispón", conocido como The. Pain es un miembro de los Cobras: una unidad especial, rodeada de leyendas, creada por The Boss durante la Segunda Guerra Mundial, y que nutría sus filas con los mejores soldados de las naciones aliadas. Como señal de respeto a su fundadora, los Cobras también se llaman a sí mismos "hijos de The Boss". Los miembros eligen sus propios nombres en clave en función de las emociones primarias que sienten durante el combate.

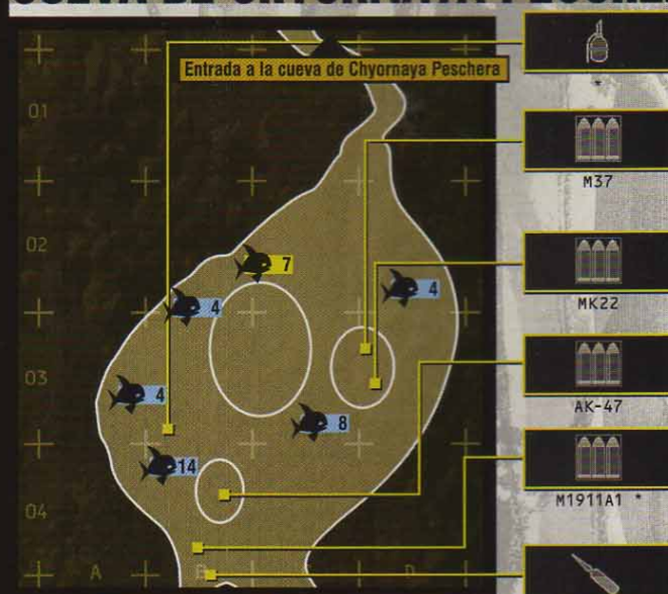
Para ser fiel a la tradición, The Pain prefiere un arma convencional de la SGM: una pistola ametralladora Thompson. Pero el arma principal de este gigante de dos metros es un enorme enjambre de avispones que controla de alguna extraña manera. Se supone que lleva a la reina en su mochila y que utiliza su zumbido para manipular al resto. Pero ésta no es, ni de lejos, su habilidad más inusual: ¡puede incluso criar una especie de avispón muy especial dentro de su propio cuerpo!





ПЭЙН

CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA



* bajo el agua.

ANIMALES

Labeo rojo

Arowana

The Pain te espera en una isla, en el centro de la cueva. No puedes llegar hasta él directamente. Sus ataques son, principalmente, enjambres de avispones que pueden realizar diversas tareas. Deberías llevar el uniforme de nieve ya que los avispones reaccionan con bastante agresividad hacia el negro.

Dispara inmediatamente a The Pain con la pistola o con el AK-47, usando la vista de primera persona. En cuanto The Pain acumule una armadura de avispones alrededor de su cuerpo, no podrás hacerle daño (Fig. 27). Para acabar con su protección tendrás que dispararle con la M37 varias veces, o lanzarle una granada apuntada (mantén R1 pulsado) delante de sus pies. Si tus granadas se van al agua, intenta hacerlas rebotar en el techo. Cuando la nube de insectos se haya dispersado podrás volver a herir a The Pain. Utiliza el truco de la recarga manual (pulsa R2 dos veces seguidas) para cancelar la animación de recarga de tus armas.

Si Snake se ve rodeado por un enjambre de avispones y no puede hacer nada (Fig. 28), mueve el joystick analógico derecho y pulsa los botones de los símbolos rápidamente para deshacerte de los insectos. También podrías saltar al agua y nadar hasta la isla de al lado. Pulsa △ para salir a la orilla y continúa atacando el cuerpo de The Pain. Si te ves distraído por los temblores de Snake durante esta larga pelea, deberías comer algo para recuperar tu puntería o tomar Pentazemin. Por cierto, también puedes disparar a The Pain desde debajo del agua.

The Pain puede realizar los siguientes trucos:

- Al gritar "Granada" se forma una nube de avispones que lleva una granada hacia ti (Fig. 29). En raras ocasiones creará un grupo de éstos. Puedes destruir la nube con varios disparos (o con un impacto de tu M37). Si consigues darle con rapidez, la granada explotará justo delante de The Pain.
- Cuando The Pain grita "¡Una metralleta!", disparará su pistola ametralladora a Snake. Ocúltate en el borde de su isla o bucea bien profundo y no dejes de moverte.
- The Pain lanza viales de "alarmas feromonas" a Snake. El olor atrae a los avispones. O te cambias de uniforme o saltas al agua durante un rato para librarte del líquido amarillo.
- Los avispones se combinan para crear un clon de The Pain. Destrúyelo usando la M37. Puedes averiguar cuál es el original con la ayuda de las gafas térmicas.

Después de que The Pain pierda el 50% de su energía vital, escupirá abejas bala (Fig. 30). Estos insectos penetran en la piel de Snake como balas y deben ser extraídos con cuchillo, desinfectante y astringente. Salta al agua en el momento adecuado para escapar de las abejas bala. Puedes reconocerlas fácilmente: dejan una estela roja distintiva.

Durante la pelea puedes conseguir medicina PRO VIDA en el sur. Después de tu victoria encontrarás otra ración de este valioso producto en el mismo lugar. Abandona la cueva por el lado apuesto, dirigiéndote hacia el norte.



27



28



29



30

ENTRADA A LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA

Sur de Ponizovje

AK-47

M1911A1

MK22

18

6 2 2

2

6

Cueva de Chyornaya Peschera

01 02 03 04 05 06 07 08

B C

ANIMALES

- Cobra tai
- Pitón reticulada
- Rana subaspera
- Rana dardo venenoso
- Rata
- Murciélago vampiro

PLANTAS

- Rusa luminiscente
- Mango falso ruso

1 LA SALIDA

Sigue el camino hacia el norte, hasta que llegues a la película de presentación con las plataformas volantes. Poco después encontrarás un detector de minas en un nicho que hay a la derecha (si no tienes ya uno). Las tres cajas de munición de la pequeña cueva de la izquierda están protegidas por dos minas Claymore (Fig. 31). Gatea sobre cada una para desarmarla y cogerla.

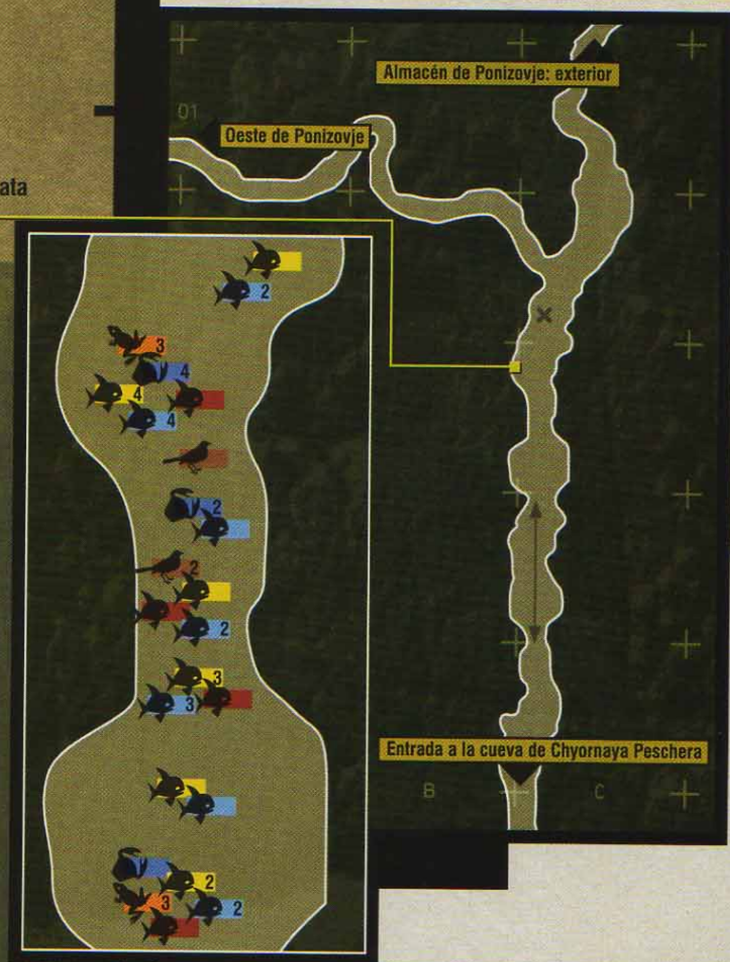


31

ANIMALES
- Rana arborícola
- Urraca
- Palometa
- Labeo rojo
- Arowana
- Cangrejo keniata



SUR DE PONIZOVJE





32


33

1 LOS MANGLARES

Dos plataformas volantes protegen el canal. Si tienes el camuflaje de agua, lánzate (arrodíllate pulsando ⊗ y luego empuja el joystick analógico izquierdo hacia delante) y nada sin problemas. Los guardias notarán algo, pero no se alarmarán si permaneces en movimiento. La gorra de cocodrilo también protegerá al nadador de las miradas curiosas. Si no tienes ninguna de las dos cosas, puedes esperar bajo la protección de los árboles colgantes. No te muevas hasta que los focos hayan pasado sobre la cabeza de Snake (Fig. 32). Si las plataformas volantes te atacan y te desconciertan, lanza granadas chaff para bloquear los dispositivos durante un tiempo breve.

Si sigues el cauce directamente, llegarás al almacén. Si quieres hacer un pequeño desvío al oeste de Ponizovje para coger más suministros, ve al final del camino, camina entre las rocas y luego ve a la izquierda (Fig. 33).

OESTE DE PONIZOVJE

Armería

Sur de Ponizovje

AK-47

M37

MK22

GRDA CHAFF *2

GRDA DET.

M1911A1

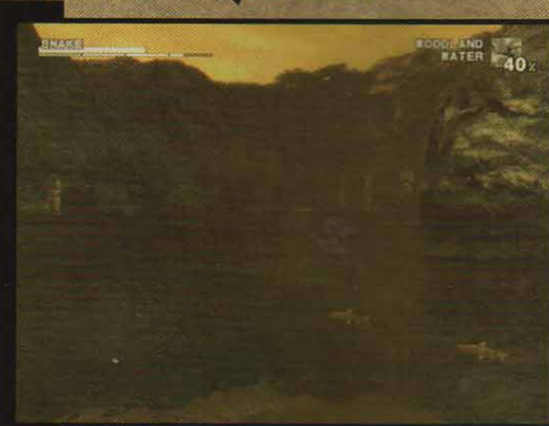
MK22

*1

*1 bajo el agua *2 bajo la plataforma

ANIMALES

- Rana arborícola
- Tarántula azul cobalto
- Palometa
- Labeo rojo
- Arowana



34



35

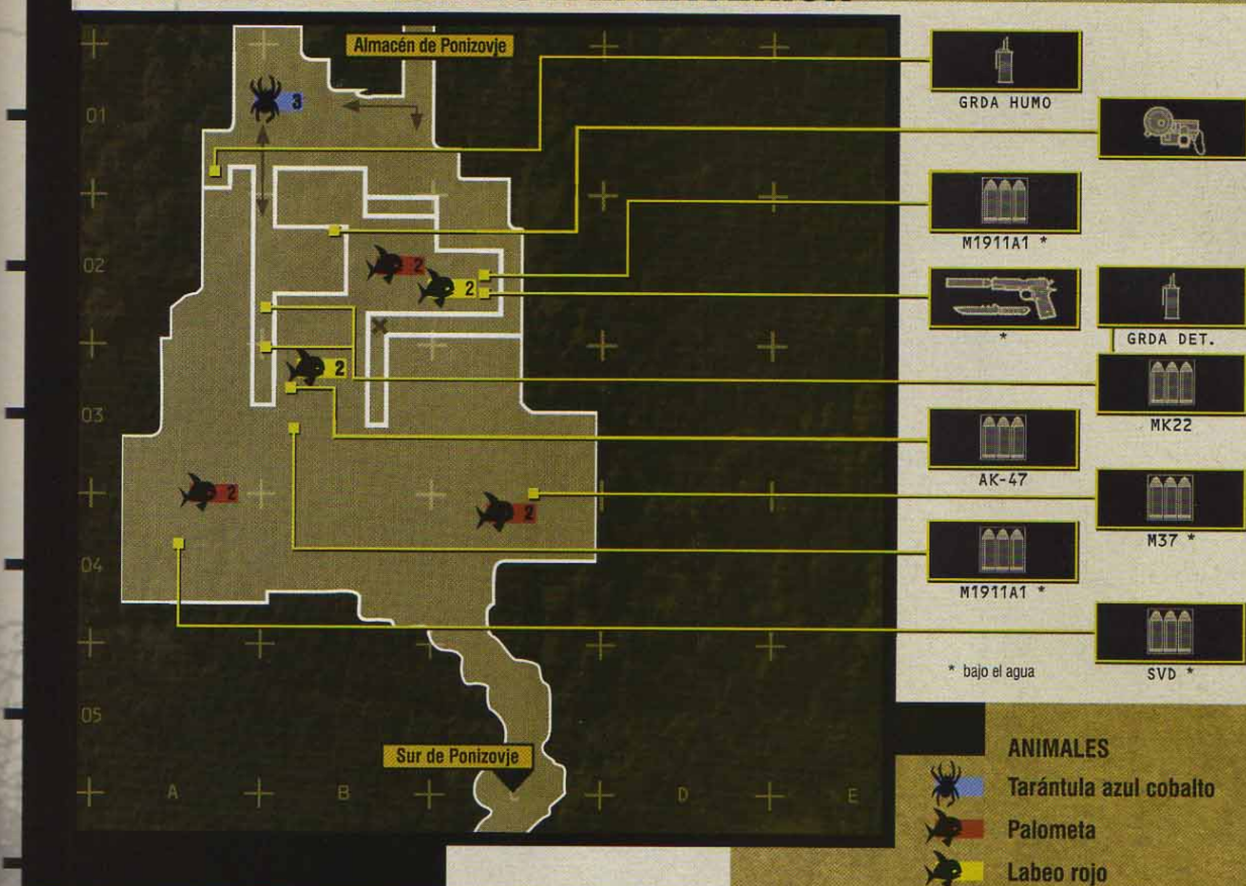
1 EL FUSIL DE FRANCOTIRADOR

En realidad, no es necesario que visites esta zona pero un SVD en el arsenal hace que merezca la pena el desvío. Dos soldados protegen el área (Fig. 34). Llevando el uniforme de agua, vadea con cuidado hacia delante hasta que puedas ver al hombre cerca de la puerta. Si no tienes este camuflaje, bucea hasta la barquita de la parte izquierda y sal a la superficie por detrás. Dispara (o tranquiliza) primero al hombre de la derecha y luego a su camarada del muelle. Si no puedes hacerlo, bucea hasta el final del muelle y sal del agua en cuanto el soldado mire al norte (Fig. 35). Acércate sigilosamente y derríbalo usando CQC. Tienes que eliminar al otro hombre antes de que tenga oportunidad de pedir refuerzos (como plataformas volantes) con su radio.

Con el fusil de francotirador (SVD) de la armería, regresa al sur de Ponizovje y luego gira al norte, hacia el almacén. No olvides registrar y zarandear a tus adversarios, en busca dé objetos útiles; especialmente cuando tus silenciadores están muy gastados.

CÓMO JUGAR
EQUIPO
RECORRIDO
EXTRAS
ÍNDICE
CÓMO USAR LA GUÍA
PERSONAJES
MISIÓN 1
MISIÓN 2
MISIÓN 3
MISIÓN 4
MISIÓN 5
MISIÓN 6
MISIÓN 7
MISIÓN 8
MISIÓN 9

ALMACEN DE PONIZOVJE: EXTERIOR



ANIMALES
- Tarántula azul cobalto
- Palometa
- Labeo rojo

1 INVITADO INESPERADO

Tres soldados protegen esta zona (Fig. 36): uno está justo frente a ti, el segundo está junto a la puerta y el tercero te espera en el muelle. Inicialmente sólo puedes ver su cabeza asomando por encima de las cajas. Puedes disparar a los tres desde el punto de partida con una pistola con silenciador. Después, coge lo que necesites y entra en el edificio. Si no cogiste las gafas de visión nocturna en la desviación de la cueva de Chyornaya Peschera, podrás encontrar otro par en las cajas del muelle.

Si decides anunciar tu llegada de forma estrepitosa, puede que te encuentres con refuerzos. Algunos llegarán con escudos antibalas. Para librarte de ellos, dispara a los barriles de gasolina y hazlos explotar desde una distancia prudencial.



36

EL FIN DE THE END

Cuando la película de presentación termine, The End aparecerá en el edificio (Fig. 37). Si cogiste el SVD del oeste de Ponizovje, podrás matarlo fácilmente con varios disparos rápidos y certeros. Si lo haces, el duelo que deberías tener con este "jefe" en un momento posterior quedará, evidentemente, cancelado. Esto no es lo único que puedes hacer con este viejo francotirador. No es necesario que lo mates ya; ni siquiera es especialmente benéfico. Las recompensas posteriores pueden ser mucho mayores que la satisfacción momentánea que obtendrías ahora...



37

ALMACÉN DE PONIZOVJE

P1

Almacén de Ponizovje: exterior

DESIERTO

ANIMALES
Cangrejo keniata
Rata

P3

Sur de Graniny Gorki

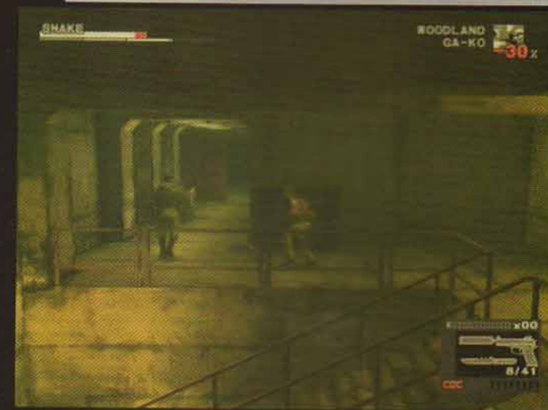
P2

Almacén

1 MAL SERVICIO

En el almacén, el uniforme más eficaz será el camuflaje de resplandor. Gatea hasta las escaleras y dispara al guardia que patrulla por la derecha. Luego apunta al hombre situado debajo de ti, a la izquierda. Hay un tercer soldado patrullando en el nivel superior, en la zona de la salida. Puedes alcanzarlo desde el lado sur de la sala. Como alternativa, puedes acercarte sigilosamente hasta él desde atrás, mientras inspecciona el pasillo del norte, o atraerlo mediante ruidos a una posición más favorable (Fig. 38).

En cuanto al tema de los ruidos, cuando te muevas cerca de la puerta roja que hay junto a la entrada oirás un sonido electrónico. Esto indica que sólo puedes abrir la puerta con la llave adecuada. No te preocupes: conseguirás la llave en un momento posterior.



38

2 TODO SE ACABA

Si aún no has cogido los objetos de Rassvet, encontrarás la caja de cartón A y las muy útiles gafas térmicas. Como Snake no puede trepar por la pila de cajas de la parte posterior de la sala, sólo podrás conseguir el silenciador para Mk22 de una forma un tanto aparatosa. Sube por las escaleras hasta el segundo piso. Usa ⓐ para balancearte sobre la balaustrada (Fig. 39) y déjate caer.

Otros hallazgos importantes incluyen la pintura de cara de desierto y comida en el piso central. Si tienes algo de TNT, puedes utilizarlo para debilitar a los enemigos cercanos. Averigua más sobre este tema en la página 38.



39

EL JEFE DEL LABORATORIO GORKI



"Ya casi has llegado, Snake. El laboratorio está detrás del bosque. Si te disfrazas de científico podrías colarte dentro sin ser detectado. ¡Buena suerte!"

Frecuencia: 142.52

SUR DE GRANINY GORKI

Exterior del laboratorio de Graniny Gorki: parte exterior de las paredes







Almacén de Ponizovje

ANIMALES
- Pitón verde de árbol
- Pitón reticulada
- Rana dardo venenoso
- Urraca
- Ardilla voladora japonesa *
- Conejo enano

PLANTAS
- Seta de tinta
- Yabloko Moloko
- Mango falso ruso
- Consuelda

* sólo por la noche

1 PARQUE GORKI

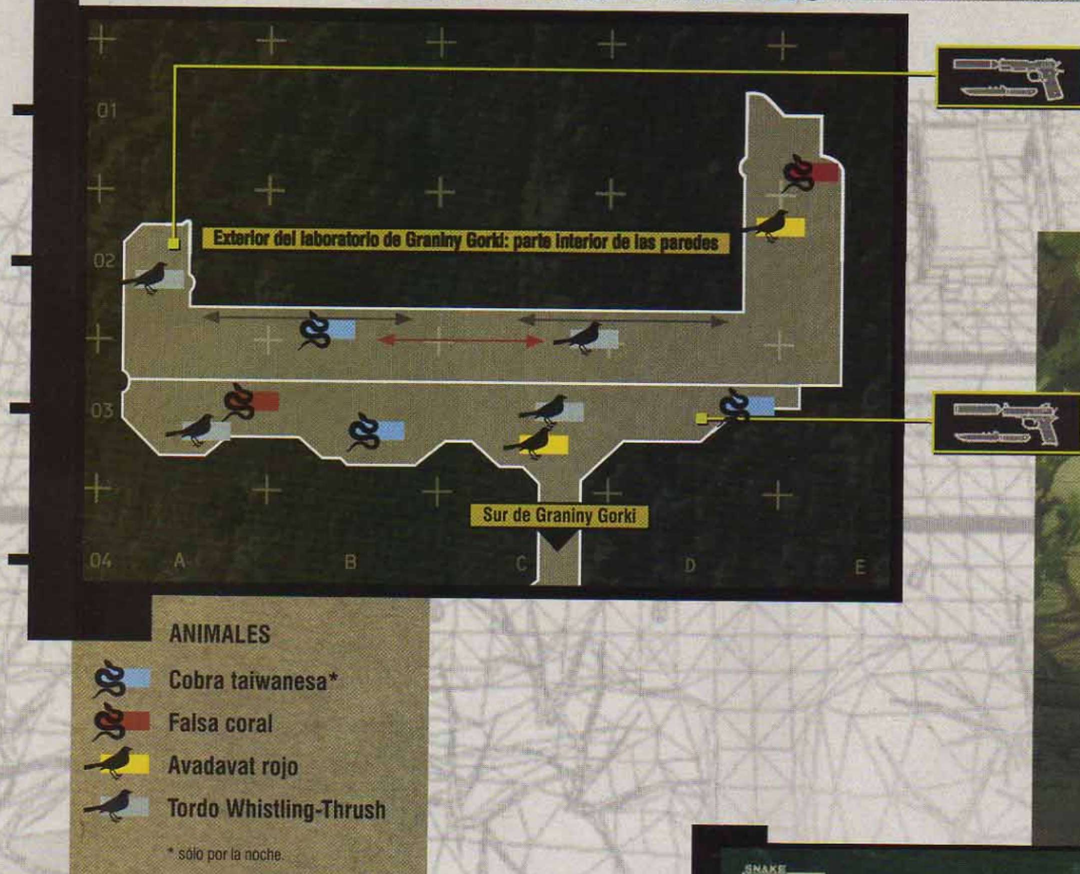
La salida del bosque está al norte. Con ayuda de las gafas térmicas podrás descubrir montones de plantas y animales, y también trampas (Fig. 1). Atento a los cables, a los pozos trampa y a otros dispositivos. Hay un pozo trampa justo al lado de la medicina pro vida del este. No confíes únicamente en las gafas térmicas, ya que podrías pasar por alto el estanque del pantano del suroeste.

Si eres un patoso y acabas colgado de una trampa con cepo, basta con pulsar ⊗ para que Snake se libere con el cuchillo. No tienes que preocuparte por soldados en esta zona, así que prueba lo de la trampa si tienes curiosidad.



01

EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE EXTERIOR DE LAS PAREDES



ANIMALES

- Cobra taiwanesa*
- Falsa coral
- Avadavat rojo
- Tordo Whistling-Thrush

* sólo por la noche.

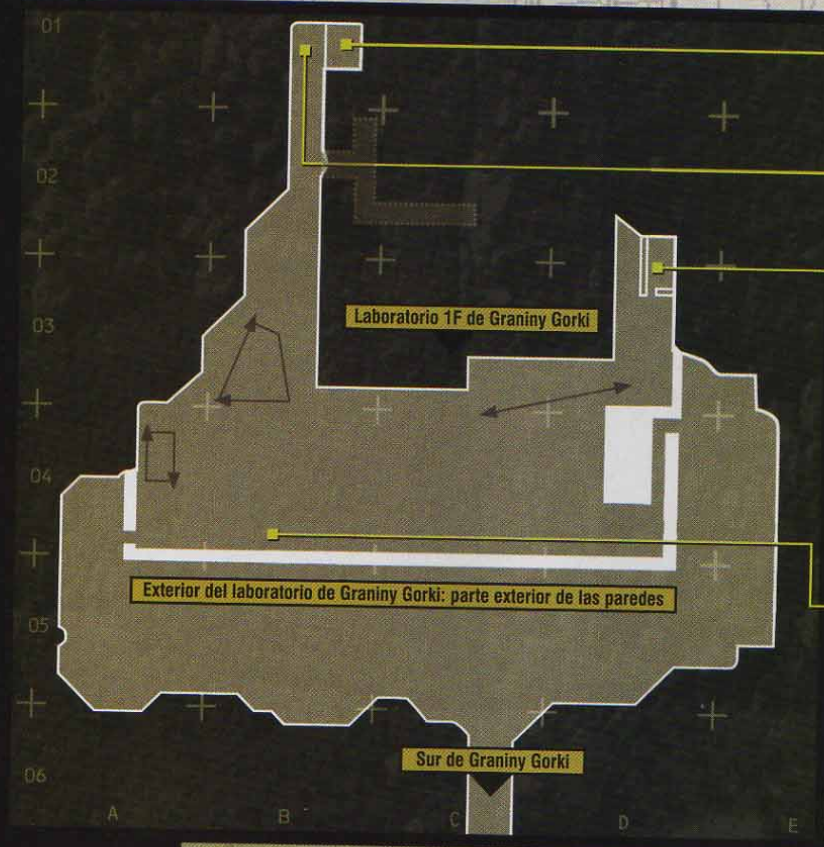
1 LA ENTRADA LATERAL

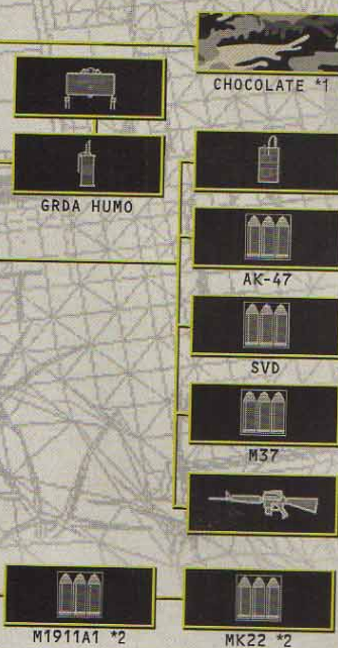
La valla electrificada que tienes delante -manteniendo la ancestral tradición seguida por fortalezas inexpugnables, cuarteles generales de súper villanos y laboratorios de máximo secreto- es una especie de talón de Aquiles de las instalaciones, ya que tiene un agujero bastante evidente. Si te vistes completamente de negro, ni el guardia ni su perro (con un problema nasal patente) podrán ver a Snake. Gatea por el agujero de la valla y muévete hacia la pared (Fig. 2). En el lado oeste hay un hueco cubierto por césped alto. Atraviésalo también gateando.



02

EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE INTERIOR DE LAS PAREDES





* 1 sólo se puede alcanzar desde el edificio.
* 2 debajo del camión.

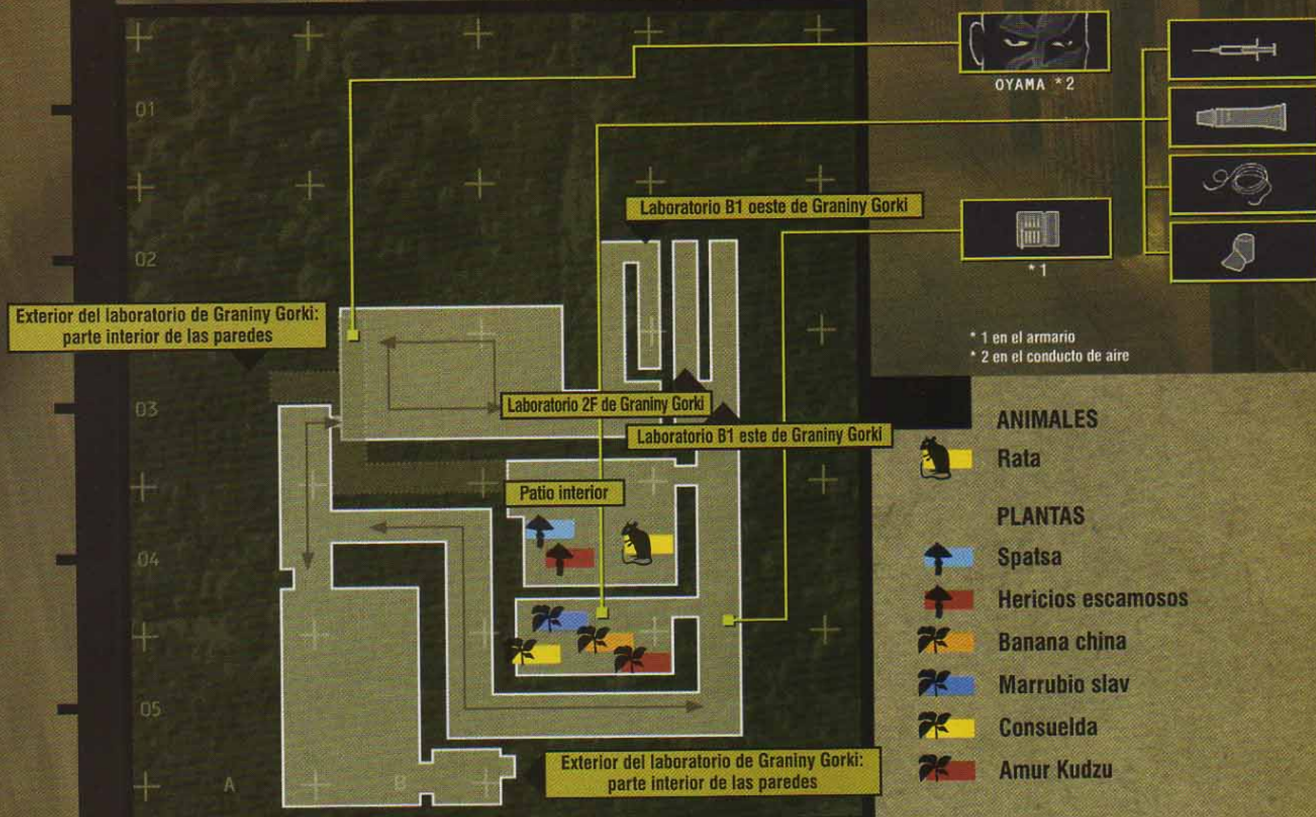
1 EL CAMUFLAJE PERFECTO

El laboratorio tiene dos entradas: la puerta a la derecha de la entrada principal cerrada y un conducto de aire en el lado oeste, oculto por césped alto. Puedes llegar a ambos sin ser detectado. Sin embargo, hay una manera muy sencilla de entrar en el edificio sin pelear: quítate tu pintura facial y ponte el disfraz de científico. Llevando este camuflaje perfecto, camina hacia uno de los tres guardias (Fig. 3), que te llevará a una celda de prisión (abierta) del laboratorio B1 este de Gorki.



03

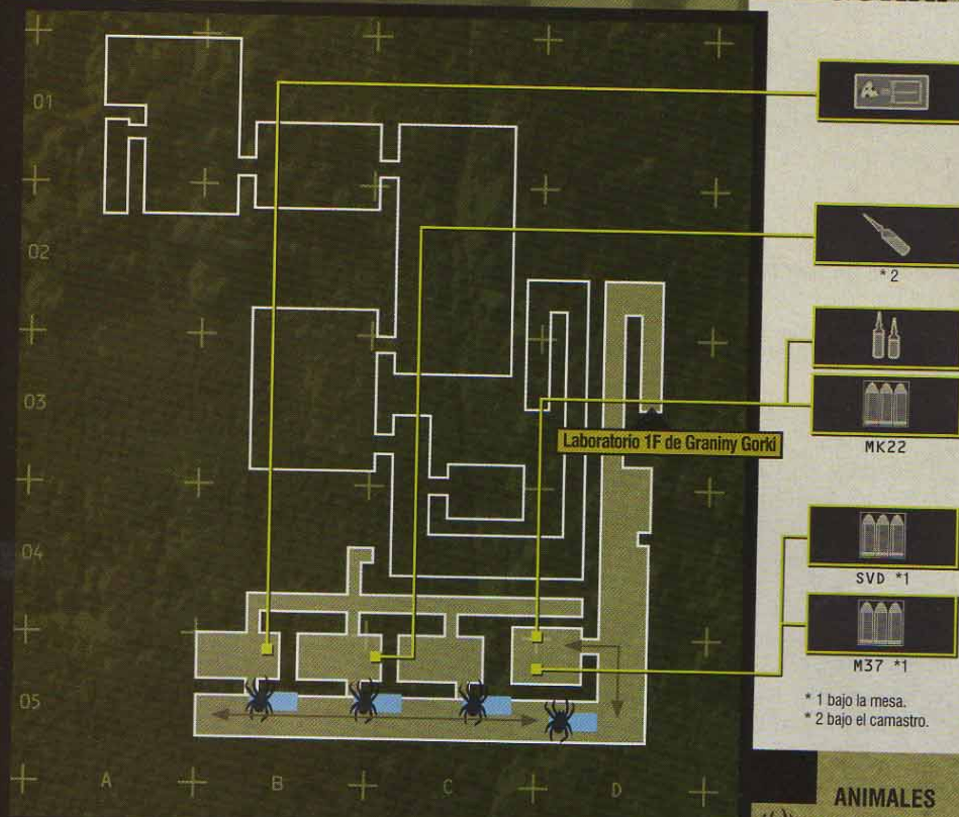
LABORATORIO 1F DE GRANINY GORKI



LABORATORIO 2F DE GRANINY GORKI



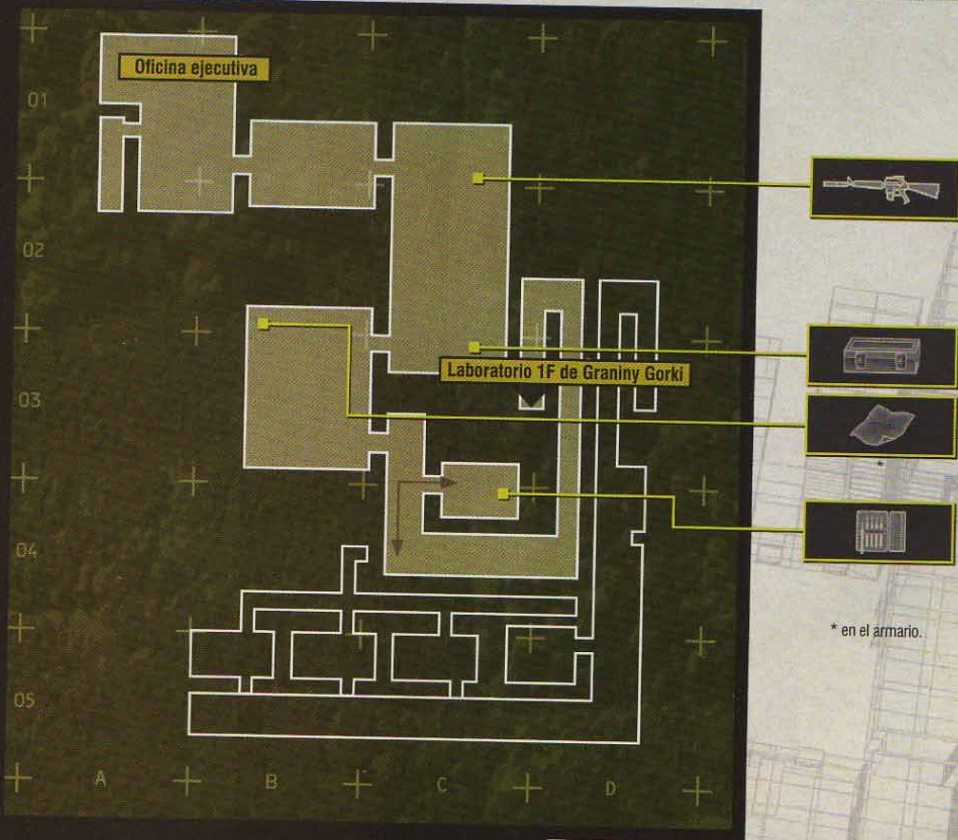
LABORATORIO B1 OESTE DE GRANINY GORKI



* 1 bajo la mesa.
* 2 bajo el camastro.

ANIMALES
Tarántula azul cobalto

LABORATORIO B1 ESTE DE GRANINY GORKI



* en el armario.

1 EXTRAÑA CIENCIA

Sin maquillaje de camuflaje y llevando el uniforme de científico, Snake puede moverse con libertad dentro del edificio. El camuflaje es casi perfecto; sólo tienes que tener en cuenta que no puedes hacer ningún movimiento que pudiera parecer raro en un científico. Esto significa, al menos, que no puedes rodar ni gatear por el suelo mientras te estén observando. Si estás llevando la bata blanca, no puedes usar armas normales ni CQC.

Si te das de morros con un soldado por accidente, tendrás que apartarte rápidamente o quedarte inmóvil donde estás. Si golpean a Snake cordialmente, le costará un poco de VIDA, pero nada preocupante. Los soldados examinarán detenidamente a Snake, aunque su voz desconocida no despertará sospechas. (Fig. 4): difícil de creer, pero cierto. En cuanto digan bruscamente a Snake que puede largarse, podrás continuar con tu misión.

Los científicos, en cambio, notarán inmediatamente que Snake no es de los suyos. Si alguno se alarma, deberás apartarte rápidamente (o huir). Mientras no pueda mirar a Snake a la cara, no ocurrirá nada (Fig. 5). Si pide ayuda o activa la alarma usando el botón rojo de la pared... Bueno, te habrás metido en un buen lío. Ten cuidado al acercarte a las puertas. Si le estampas a alguien la cara, la alarma saltará.

TOP SECRET 205



04



05

CERO CERO SNAKE

Hay dos armas especiales que puedes usar como científico.

Puro de gas: este gas somnífero tiene poco alcance pero sus efectos son inmediatos. En teoría, podrías mantener pulsado ⊡ todo el rato y andar por ahí con el arma preparada. Sólo tendrías que soltar el botón para enviar a alguien a una "súper siesta" no planificada (Fig. 6).

Pañuelo mojado con cloroformo: al contrario de lo que dicen cuando lo coges, el pañuelo no sólo funciona en CQC. Agítalo ante la cara de un oponente para tranquilizarlo (Fig. 7). Conseguirás "munición" para tu pañuelo cosechando setas de la variedad spatsa.

Mientras no tengas el puro de gas, no podrás encontrar munición para el mismo. En su lugar, encontrarás balas para M1911A1 en el armario de 1F. Ocurrirá lo mismo con las balas para XM16E1 del armario de 2F; si no tienes el arma, encontrarás munición para pistola.



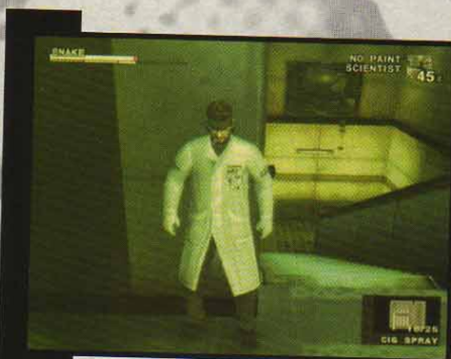
06



07

2 LA ESCALERA CORRECTA

El destino de Snake es la oficina ejecutiva del sótano B1 oeste. Para llegar a ella, tendrás que ir por la escalera de la izquierda, la que está junto a la sala grande de 1F (Fig. 8). La escalera a la derecha del noreste (Fig. 9) sólo te llevará a 2F y a B1 este.



08



09

3 LABORATORIO B1 OESTE DE GORKI

Entra en la primera habitación de la derecha. Aquí encontrarás el puro de gas. En el corredor, si vas a la izquierda llegarás a una sala en la que un científico se pasea delante de un televisor. Encontrarás el pañuelo mojado con cloroformo en el armario de la esquina posterior izquierda, junto a una marioneta Kerotan (Fig. 10).

Puedes entrar en el laboratorio (Fig. 11) por la sala. Hay otros dos científicos dentro. Tendrás que dejarlos atrás antes de que vean la cara de Snake y lo descubran. Si lo hacen, el puro de gas puede ser una buena ayuda. Sal del laboratorio por la puerta de la parte posterior izquierda. Llegarás a la antesala de la oficina ejecutiva y, allí, el director Granin estará esperándote.

TOP SECRET 205



10



11



DIRECTOR GRANIN

Aleksandr Leonovitch Granin es uno de los científicos más importantes de la Unión Soviética. Es el director de la institución de investigación OKB-812, que recibió el nombre de Oficina de Diseño de Granin como muestra de respeto. Posee la Orden de Lenin como premio a su lealtad al Partido y por sus logros para la madre patria (entre los que destaca el desarrollo del cohete SS-1C rocket). Se le encargó que desarrollase un revolucionario sistema de armamento nuclear, financiado por el coronel Volgin. Sin embargo, sus avances no se consideraron satisfactorios, Granin cayó en desgracia y el proyecto Shagohod de su archienemigo, Sokolov, recibió la prioridad. A pesar de esto, el diseño de Granin, un asombroso tanque bípedo, podría ver la luz en un futuro...



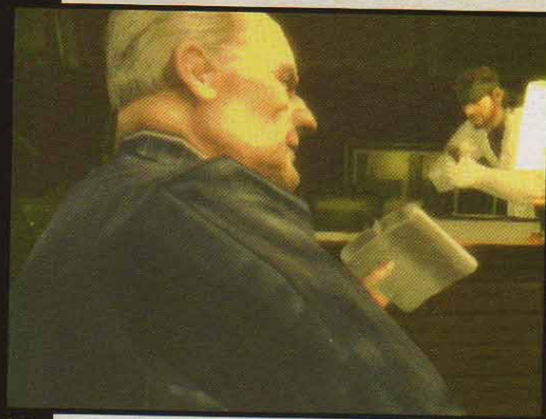


ГРАНИН

4 LA MISIÓN DE GRANIN

Puedes reunirte con el jefe científico Granin (Fig. 12) en el noroeste del laboratorio B1 oeste de Gorki. Los aficionados a Metal Gear podrán hacer varios descubrimientos interesantes en su oficina. Granin te dará la ubicación actual de Sokolov y la llave A. Vuelve con ella al almacén de Ponizovje y abre la puerta roja. Después de la reunión, podrás echar otro vistazo al laboratorio de Graniny Gorki antes de regresar al almacén.

TOP SECRET 205-206



12

5 RECUERDOS DEL LABORATORIO GORKI

Puedes encontrar unos cuantos objetos (más o menos) interesantes en este edificio. En un cubículo del baño de 2F podrás encontrar el uniforme de mosca. Tendrás que forzar la puerta: empuja y da patadas con ◎ hasta que salte de sus bisagras (Fig. 13). Este camuflaje apestoso no parece tener otra utilidad, aparte de su cuestionable valor estético. Sin embargo, sí que lo tiene, y descubrirás su secreto en las páginas 205 y 57.

Si no tienes el uniforme de galletas de chocolate, aprovecha la oportunidad de solucionar este descuido. Enfrente de los baños hay un balcón; sal fuera y lo encontrarás. Si ya tienes ese uniforme, el balcón estará vacío.

TOP SECRET 205

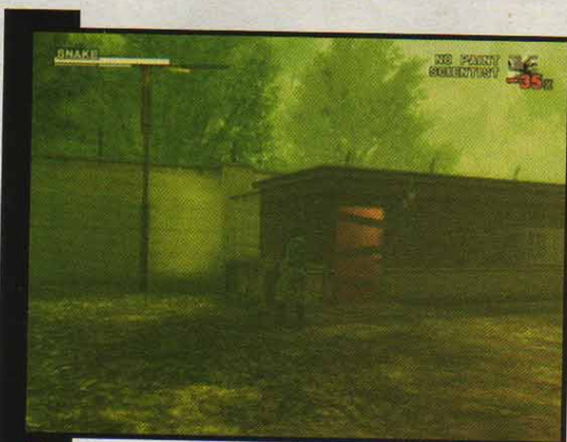


13

6 EL CAMINO DE VUELTA

Sal del laboratorio por el conducto de aire, por el balcón del piso de arriba o por la puerta. La puerta es tu mejor apuesta si pretendes volver a visitar la armería. Mientras tanto, el sol se habrá levantado y habrá tres guardias patrullando. Tienes que cargarte el puesto de delante de la armería si quieres conseguir el XM16E1 (Fig. 14).

Ponte un camuflaje adecuado (Bosque u Hoja) y continúa con tu misión. Atraviesa el agujero de la pared del suroeste o la puerta del sureste para volver al mapa de la parte exterior de las paredes. Gatea por el agujero de la valla y ve discretamente al sur de Graniny Gorki, donde el siguiente miembro de los Cobra ya estará esperando al comedor de serpientes.



14



SUR DE GRANINY GORKI

Exterior del laboratorio de Graniny Gorki: parte exterior de las paredes


SVD


AK-47


M1911A1


M37


M16E1



MK22

Almacén de Ponizovje

ANIMALES

 Pitón verde de árbol

 Rana dardo venenoso

 Urraca

 Conejo enano

PLANTAS

 Seta de tinta

 Oronja roja

 Yabloko Moloko

 Mango falso ruso

ПРИКАЗ НА МАРШ

THE FEAR

¡Para el tremendo terror, The Fear!

El "soldado araña", The Fear, lleva un extraordinario camuflaje óptico que le permite hacerse casi totalmente invisible. Es muy ágil y tiene unos miembros particularmente deformados que le permiten moverse como una araña. Es un miembro excepcionalmente dedicado de la unidad Cobra y jura que nunca caerá vivo en manos de sus enemigos. Siempre lleva consigo una microbomba, para usarla en el improbable caso de que pierda una pelea.

Lleva una ballesta llamada Guillermo Tell y un arco llamado Pequeño Joe. Los proyectiles están impregnados con el veneno de la araña nómada brasileña. Se supone que es la araña más mortífera del mundo y su veneno envuelve a sus víctimas en el dolor más exquisito.







ФИИР

Pulsa inmediatamente START para curar a Snake. Ocúpate del envenenamiento con antídoto. Trata la herida de flecha con cuchillo, astringente y venda. No pierdas tiempo: activa las gafas térmicas, desenfunda un arma y mira hacia arriba. The Fear está sentado en un árbol, a solo unos metros de ti (Fig. 15). Dispárale. Si pretendes matarlo, usa el M37 a corta distancia y luego selecciona otra arma. Si usas una pistola o el XM16E1, no olvides que ahora no tiene mucho sentido usar un silenciador. Después del primer impacto, tu adversario activará su camuflaje óptico -que le hace prácticamente invisible- y saltará a otra rama. Las gafas térmicas te permitirán verlo con facilidad (Fig. 16).

Puedes ganar esta pelea sin moverte de tu posición. The Fear salta de rama en rama y normalmente estará a tu alcance (Fig. 17). A veces saltará por encima de Snake y, cuando lo haga, podrás perderlo de vista con facilidad. Cambia tu vista hacia la izquierda hasta que vuelvas a echarle el ojo otra vez. Ahora, abre fuego.

En teoría, es totalmente posible vencer este combate sin que The Fear te ataque ni una sola vez. Suele dudar un poco antes de disparar y, si le das, cancelará su acción. "Sólo" -fíjate en el énfasis- tienes que dispararle rápidamente cada vez que aterrice. No esperes conseguir esta hazaña la primera vez. Necesitarás perfeccionar una rutina para predecir sus puntos de aterrizaje y apuntar con una puntería sobresaliente.

Si das demasiado tiempo a The Fear, lanzará flechas a Snake. Deberías mantenerte en movimiento para evitarlas. Si consigue envenenarte, tendrás que curarte inmediatamente. En ocasiones, tu adversario incluso utilizará flechas de fuego. Si Snake empieza a arder, tendrás que rodar un poco para sofocar las llamas.

Debido a su traje especial de camuflaje y a sus ajetreos atléticos, la energía de The Fear disminuye con rapidez; incluso aunque no le dispares munición tranquilizante. En cuanto su energía caiga por debajo del 50%, The Fear necesitará comer. Si le das la oportunidad de hacerlo, irá a por plantas y animales. Luego saltará a tierra y correrá hacia las "cajas", que consumirá al momento. Puedes aprovechar esta debilidad a tu favor. Si tienes comida mala o venenosa en tu inventario (consulta la lista en las páginas 49-53), puedes tirarla al suelo. Además, hay un montón de ranas y setas venenosas en esta zona. Usa el cuchillo, armas de fuego o granadas para "recolectarlas". Por ejemplo, dispara a las setas que crecen en los árboles que hay cerca de tu punto de partida (Fig. 18) y deja esta apestosa comida para tu adversario. Si The Fear se come algo estropeado o venenoso, su estómago sufrirá terriblemente. Su energía bajará y conseguirás más oportunidades para acertarle. Si le pillas mientras trepa despacio por un árbol podrás hacerle mucho daño. Cuando se encuentra mal, no tendrá su periodo normal de invulnerabilidad tras cada impacto.

Aprovecha para repartir comida dañina a tiempo, antes de que su energía baje de la marca crítica del 50%. Naturalmente, también puedes intentar robarle comida fresca ante sus narices. Sin embargo, cuando tu adversario echa a correr por el suelo, le gusta derribar a Snake. Si le ves acercándose a ti, esquiva la embestida rodando.

Poner minas Claymore en el suelo esperando a que The Fear las pise mientras busca comida es un desperdicio. En cuanto descubra una mina, la hará explotar con flechas. Si llegas a esta pelea sin gafas térmicas, todo será mucho más difícil. Sin embargo, es posible detectar la posición de The Fear observando el movimiento de las hojas y escuchando los sonidos que hace. Es difícil, pero persevera hasta que su energía baje por debajo del 50%, ya que entonces se hará visible de nuevo.

TOP SECRET 206



15



16



17



18

ПРИКАЗ НА МАРШ

CITA EN LAS MONTAÑAS



"Sokolov está en Groznyj Grad, al final de Shagohod. La entrada al túnel que lleva a la fortaleza está cerrada. Nos reuniremos en las montañas. Te daré las llaves cuando llegues allí."

Frequencia: 142.52

ALMACEN DE PONIZOVJE

1 UNA NUEVA SALIDA

Tras derrotar a The Fear, entrarás en el almacén. Snake, siendo como es, estará revuelto, no agitado. Las cosas que nuestro infatigable héroe podrá encontrar aquí incluyen un silenciador para Mk22, medicina (consulta el mapa de la página 100) y 3 guardias. Al igual que antes, 2 de ellos caminarán por las pilas de cajas de la planta de abajo (puedes disparar a ambos desde arriba). El tercer hombre está ahora patrullando el nivel intermedio, delante de los suministros. Puedes dispararle desde las escaleras, pero tendrás que asegurarte de que Snake no sea visto desde el nivel inferior. El camuflaje de resplandor es bastante eficaz, pero no ofrece mucha protección frente a ojos curiosos. Hay otro camino que podría interesarte. Llama la atención del tercer hombre golpeando con los nudillos contra algo (como las cajas), para atraerlo al piso de arriba; ocúltate y atácale por detrás cuando te dé la espalda. Podrías incluso pasar de él, saltar por encima de la balaustrada, soltarte y agarrarte al siguiente nivel al caer (Fig. 1).

Tu objetivo es llegar a la puerta roja del sudeste del edificio (Fig. 2), junto a la salida hacia el área almacén de Ponizovje: exterior. Gracias a la llave A, que te entregó Granin, la puerta se abrirá automáticamente en cuanto Snake se acerque.



01



02

ACUARELAS

La pintura de cara Agua en realidad no sirve de nada durante esta misión, pero si quieres completar tu equipo de camuflaje, éste es el momento de conseguirla. Para ello tendrás que tomar una pequeña desviación hacia el sur, antes de seguir tu camino hacia el sur de Svyatogornyj. Puedes encontrar instrucciones sobre la ubicación de la pintura Agua en la página 206.

TOP SECRET 206

SUR DE SVYATOGORNYJ



ANIMALES
- Serpiente coral
- Rana arborícola
- Poison Dart Frog
- Urraca
- Avadavat rojo
- Conejo enano

PLANTAS
- Yabloko Moloko
- Melón de viña *
- Seta de tinta
- Hericio escamoso
- Spatsa

PLANTAS
- Banana china
- Consuelda
- Marrubio slav
- Amur Kudzu

* colgando de una viña.



03

1 LA RECOMPENSA ES EL VIAJE

Al entrar en esta área, Eva te contará más cosas, por radio, sobre la misión y sobre el francotirador The End -que no anda muy lejos-. Aparte de eso, todo anda muy tranquilo por aquí (Fig. 3). Aumenta tus reservas de comida, si lo necesitas, y recuerda que aquí también podrás acumular cosas útiles como astringente y tablillas. Coge el libro y sigue tu camino hacia el oeste de Svyatogornyj.

OESTE DE SVYATOGORNYJ



ANIMALES
- Pitón verde de árbol
- Rana arborícola
- Urraca

ANIMALES
- Rata *1
- Enjambre de avispones

PLANTAS
- Hericio escamoso
- Seta luminiscente de los Urales
- Melón de viña *2

*1 en el túnel. *2 en una viña.

1 ATENCIÓN: ¡POZO!

Tienes que estar muy atento para detectar y evitar caer en los pozos de esta zona. Las gafas térmicas te ayudarán a detectarlos, y también a los guardias, que pueden ser bastante difíciles de ver entre la abundante vegetación. Ajusta el camuflaje de Snake para que sea adecuado al entorno (eligiendo, por ejemplo, el camuflaje Bosque y la pintura de cara Tigre). Coge el primer desvío a la izquierda. En el límite occidental del área, corre cuesta abajo -ten cuidado con el pozo del área de delante- (Fig. 4). Si eres suficientemente rápido, el guardia estará mucho más atrás y podrás pegarte a la pared para dejarle pasar tranquilamente (Fig. 5).



04



05

2 EL FINAL ESTÁ CERCA

Permanece en el límite de esta zona: esto te permitirá llegar al claro del norte sin que el segundo guardia te detecte. Cerca de los dos troncos de árbol (Fig. 6) encontrarás a otros 2 soldados más. Su posición depende de lo rápido que hayas llegado a este punto. Utiliza las gafas térmicas para encontrarlos. Desde el principio, ninguno de los 2 vigilará el sur muy atentamente, así que podrás avanzar sin que te detecten hasta el césped alto que hay en mitad de la zona. Atento al pozo que h das.

06

3 DERECHA O IZQUIERDA

La salida de la derecha lleva hacia el este de Svyatogornyj -un área que no tienes que visitar-. La salida de la izquierda lleva al sur de Sokrovenno, donde The End espera a Snake.

ESTE DE SVYATOGORNYJ

Oeste de Svyatogornyj

*1

*1

MK22

XM16E1

SVD

* 1 bajo la cama.

ANIMALES

Enjambre de avispones

Rata *2

*2 bajo la casa.

LA BASE DEL BOSQUE

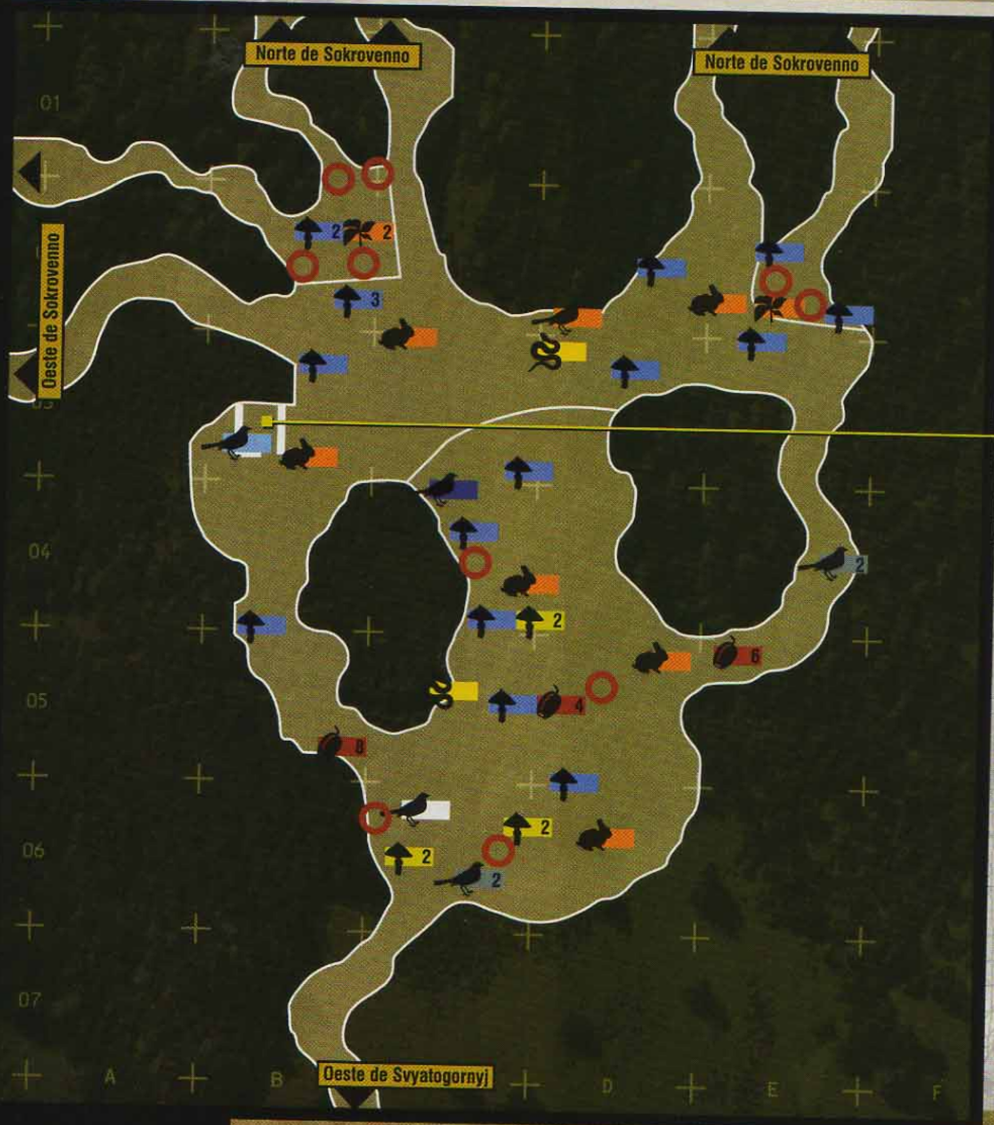
La visita al este de Svyatogornyj no es una parte integral de esta misión, pero merece la pena si tienes afán por conocer todas y cada una de las imágenes y los sonidos que MGS3 te ofrece, o si necesitas suministros. En esta zona encontrarás un caserón de madera que el enemigo utiliza como base (Fig. 7). Si te mueves hacia el límite occidental, ten cuidado con los 2 soldados que se aproximarán hacia ti. Tendrás que prepararte para más contactos con el enemigo si quieres robar la escopeta M63 de la habitación trasera del caserón. Dispones de más información sobre esta ubicación en el capítulo Extras, en la página 206.



07

TOP SECRET 206

SUR DE SOKROVENNO





* balas para SVD sólo en los niveles de dificultad baja.

ANIMALES	ANIMALES	PLANTAS
Pitón verde de árbol	Loro (Fácil)	Seta de tinta
Conejo enano	Loro (Normal)	Seta ostra rusa
Urraca	Loro (Difícil)	Golova
	Loro (Extremo)	Consuelda

NORTE DE SOKROVENNO



ANIMALES

- Markhor
- Conejo enano
- Urraca
- Loro (Fácil)
- Loro (Normal)
- Loro (Difícil)
- Loro (Extremo)

PLANTAS

- Seta de tinta
- Yabloko Moloko
- Consuelda

OESTE DE SOKROVENNO



ANIMALES

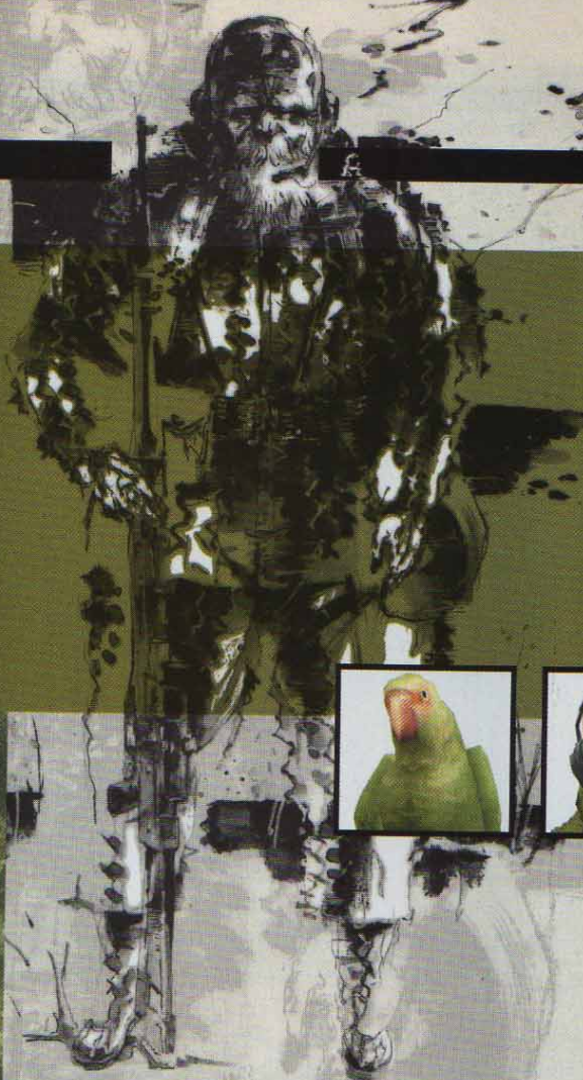
- Anaconda gigante
- Rana dardo venenoso
- Cangrejo keniata
- Markhor
- Palometa
- Loro (Fácil)
- Loro (Normal)
- Loro (Difícil)
- Loro (Extremo)

PLANTAS

- Seta de tinta
- Hericio escamoso
- Spatsa

THE END

[¡Para el olvido total, The End!]



El "antiguo francotirador", The End, es el padre de las modernas técnicas de tiro de precisión. Decir que tiene un pie en la tumba sería quedarse corto y, sabiendo que su estancia en este valle de lágrimas está a punto de terminar, está guardando cada gramo de energía para una gran batalla final. Se cuentan innumerables leyendas sobre el más mortífero de los francotiradores, como que es capaz de vivir sin comida durante semanas y que puede hacer la fotosíntesis. También se ha dicho que puede comunica rse con el bosque, que le proporciona información sobre sus víctimas.

Su arma es un M1891/30 Mosin Nagant, un fusil de francotirador de primera categoría que se utiliza desde la Segunda Guerra Mundial. The End usa munición tranquilizadora específica que siempre encuentra a su blanco. Incluso The Boss respeta su impresionante habilidad.







ЭНД





08



09

La batalla contra The End se extiende a lo largo de tres áreas y puede durar muchísimo tiempo si no adoptas la estrategia adecuada. El viejo francotirador está apostado en algún sitio de Sokrovenno, esperando pacientemente a que Snake se ponga a tiro. Lleva un camuflaje adecuado: es importante no ponerle las cosas demasiado fáciles al veterano tirador. The End dispara munición especial tranquilizante. Si da a Snake, ve inmediatamente al menú Cura y usa un cuchillo para extraer la aguja con anestésico. Si no lo haces, la energía de Snake bajará a una velocidad preocupante. Si no consigues (o se te olvida) extraer las agujas, notarás que el campo de visión de Snake se va haciendo cada vez más pequeño en la pantalla (Fig. 8). Si Snake pierde el sentido por un impacto, The End no le matará, sino que lo meterá en una celda en el sótano del laboratorio de Graniny Gorki. Desde allí, tendrás que volver de nuevo a Sokrovenno. Si quieres evitar este viaje de castigo, deberías asegurarte de guardar tu partida antes de empezar la batalla. De esa forma, la única espera que tendrás que sufrir en caso de derrota es la de una breve carga.

The End pretende reducir la energía de Snake a cero. Como cada impacto te costará una cantidad importante de la misma, tendrás que tener cuidado de mantener el indicador alto en todo momento. Si iniciaste la pelea con pocos suministros, los alrededores tendrán mucho que ofrecerte. Golovas, conejos enanos y, sobre todo, los Markhors que encontrarás aquí (Fig. 9) contienen todos los nutrientes que Snake necesita. Y recuerda: si empieza a llover, su consumo de energía crecerá...

LA UNIDAD DE OCELOT

Si ya eliminaste a The End en el área almacén de Ponizovje: exterior con el fusil de francotirador, obviamente, estará demasiado muerto como para acudir a este entierro. Sin embargo, esto no significa que puedas atravesar el bosque tranquilamente, sin necesidad de pelear. Una unidad de Ocelot está desplegada por las tres áreas. No tienes que eliminarlos a todos; basta con que llegues al túnel de Krasnogorje, puesto que la salida ya no estará bloqueada.

UN PÁJARO PELIGROSO

Sólo tendrás oportunidad de atrapar al loro de The End en Sokrovenno. La localización del animal depende del nivel de dificultad que hayas seleccionado. En el Normal, por ejemplo, lo encontrarás posado en el tejado de la armería del sur de Sokrovenno (Fig. 10). Si The End te ve disparando a su mascota, se enfadará mucho. El loro te puede ayudar a localizarlo. Primero, tranquiliza y atrapa al pájaro. Después, vuelve a liberarlo equipándolo como "arma". Finalmente, lánzalo. El pájaro volará hacia su dueño, haciendo un montón de ruido por el camino... que será fácil de seguir.

Ya vale de detalles periféricos; hablemos de la pelea propiamente dicha. El viejo soldado es un maestro del camuflaje y, por tanto, muy difícil de localizar. Snake tiene que mejorar sus sentidos naturales con unos cuantos objetos: las gafas térmicas, el sónar activo, el micrófono direccional y el mapa del Visualizador de supervivencia. Al principio de la pelea, The End siempre estará merodeando por uno de los salientes del noreste o del noroeste del sur de Sokrovenno. Usa el micrófono direccional para determinar su posición con precisión (Fig. 11). Podrás oír la pesada respiración de The End a largas distancias. El viejo suele mascullar cosas como "Éste es el final...". Más avanzada la pelea, puede que le pilles roncando mientras se echa una siesta. ¿Confianza colosal o somnolencia por su edad? Tú decides.

Solo deberías usar el micrófono cuando estés de rodillas, para reducir las posibilidades de que Snake sea descubierto. Cuando creas tener localizado a The End, el siguiente paso es, obviamente, hacer contacto visual con la ayuda de los prismáticos (Fig. 12). A veces, la luz del sol se reflejará de forma traicionera en la mira telescópica del fusil de francotirador de The End, revelando su posición. Lo mismo puede ocurrirle a Snake al utilizar los prismáticos. No es un riesgo que debas correr.

Hay un método que te permitirá determinar la posición de tu adversario con una certeza absoluta. Abre el mapa del Visor de supervivencia inmediatamente después de que The End dispare a Snake. Su punto de francotirador aparecerá marcado en rojo (Fig. 13). En cuanto hayas localizado a The End, puedes iniciar tu ataque. Podrías intentar un intercambio a larga distancia con el SVD, pero The End es, claramente, mejor tirador. Juega con los puntos fuertes de Snake e intenta enfrentarte a tu enemigo desde cerca. Para pillarlo en su primer punto de francotirador, tendrás que correr por su campo de visión a gran velocidad y avanzar al norte de Sokrovenno. Después, corre de vuelta describiendo un arco hasta el cruce que lleva al punto de francotirador del sur de Sokrovenno. Si tardas demasiado, The End abandonará su posición y se irá a otro sitio.



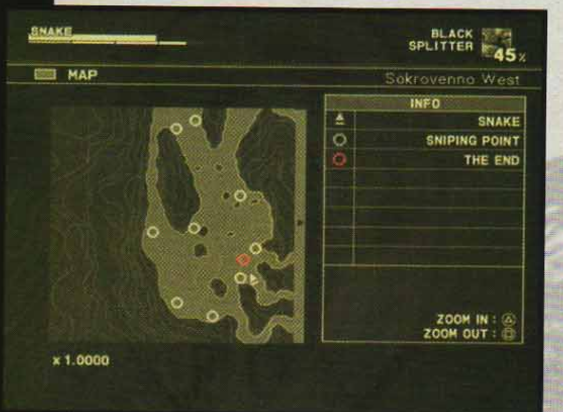
10



11



12



13

Cuando te acerques a The End tendrás que usar los botones de dirección para aproximarte en un silencio absoluto. Esto te permitirá alcanzarlo sin atraer su atención. Usa las gafas térmicas para obtener una imagen clara (Fig. 14) y no olvides usar el joystick analógico derecho para mostrarlo en pantalla lo antes posible. Cuando estés justo detrás de The End, pasa a visión en 1ª persona, empuña un arma y apunta a su nuca (Fig. 15). No dispares; solo mantén tu arma apuntando a su cabeza. Tras una larga espera, The End dejará caer un valioso objeto: el uniforme de musgo. Es el momento de disparar: ataca con balas (o munición tranquilizante, si prefieres no matarle) antes de que se haga invulnerable temporalmente. Lanzará una granada detonadora para facilitarse su vuelo a otra posición ventajosa. Gírate para no ser cegado e intenta dar a tu huidizo enemigo varias veces.

Después del primer enfrentamiento, tendrás que seguir a The End o, quizá, volver a encontrarlo. Puedes rastrear su camino, que verás con más facilidad usando las gafas térmicas (Fig. 16). Si te pierdes, tendrás que volver a utilizar el micrófono direccional. El problema de esta persecución es que confiar en el rastro revelador puede ser peligroso. El viejo es rápido como el rayo al llegar a su nueva posición y puede abrir fuego mucho antes de lo que cabría esperar. Usa el mapa marcado con puntos de francotirador posibles para estimar su siguiente ubicación. Utiliza el micrófono para confirmar tu corazonada y vuelve a acercarte a su posición desde atrás para atacar.

A que medida que The End vaya perdiendo energía en la batalla -el cansancio y la lluvia no perdonan-, puede ser una buena idea atacarle con la Mk22 para aumentar su fatiga. Si pierde más de la mitad de su energía, se parará a menudo para recuperar el aliento. Sin embargo, tendrás que estar atento cuando su energía llegue a un cuarto del total. Si tardas demasiado tiempo en encontrar a The End, utilizará el "Poder del bosque" y regenerará su VIDA y su energía hasta el 50%. Si le oyes realizar la llamada, deberás apresurarte para interrumpir el proceso con un ataque.

En cuanto hayas derrotado a The End, la salida al túnel de Krasnogorje en el noreste se abrirá. Si has derrotado a The End reduciendo su energía a cero, no obtendrás un uniforme (como ocurre con otros jefes), sino su rifle. Después de la película de presentación que muestra el final de The End, su Mosin Nagant estará a unos metros al noroeste de la posición de Snake.



14



15



16

CAMUFLAJE DE MUSGO

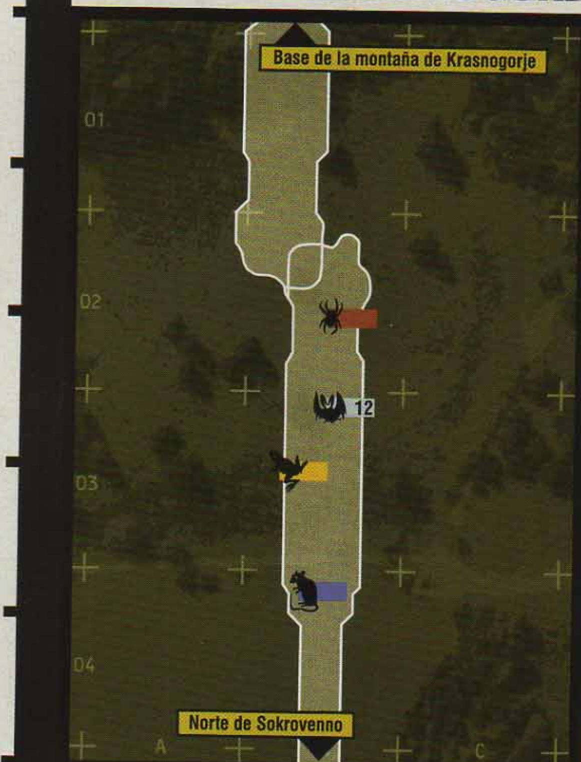
Con Detener (consulta "¡Dales el palo!" en el capítulo Cómo jugar, en la página 28) puedes hacer que The End suelte un uniforme de musgo. Este camuflaje es comparable al traje que lleva. Liberará a Snake de la mayor parte de los problemas de energía de este combate, ya que la luz solar proporciona al portador un suministro continuo de dicho atributo. Consigue el uniforme lo antes posible y póntelo inmediatamente.

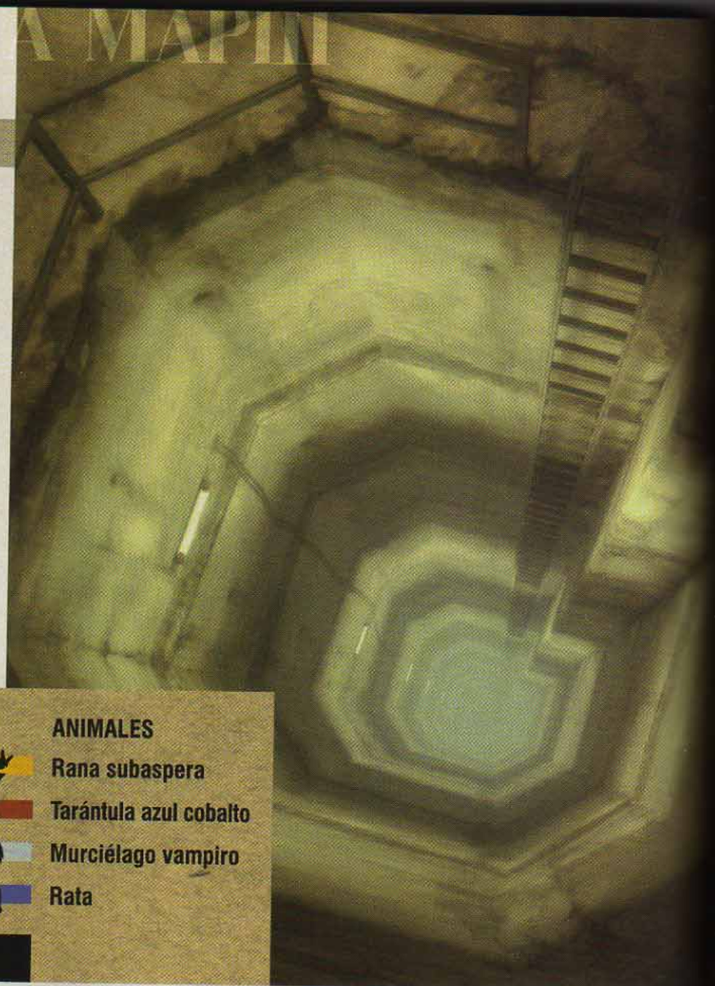
VENI, VIDI, VICI

Si el viejo francotirador parece imposible de derrotar, no desesperes. En realidad, puedes acabar con esta pelea en un abrir y cerrar de ojos. Guarda tu partida y consulta la página 207 para averiguar cómo. Si sólo necesitas un poco de ayuda para localizar a The End, hay un "truco" de botones que te mostrará su posición en el mapa. Puedes conocerlo en la página 207.

TOP SECRET 207

TÚNEL DE KRASNOGORJE





ANIMALES

- Rana subaspera
- Tarántula azul cobalto
- Murciélago vampiro
- Rata

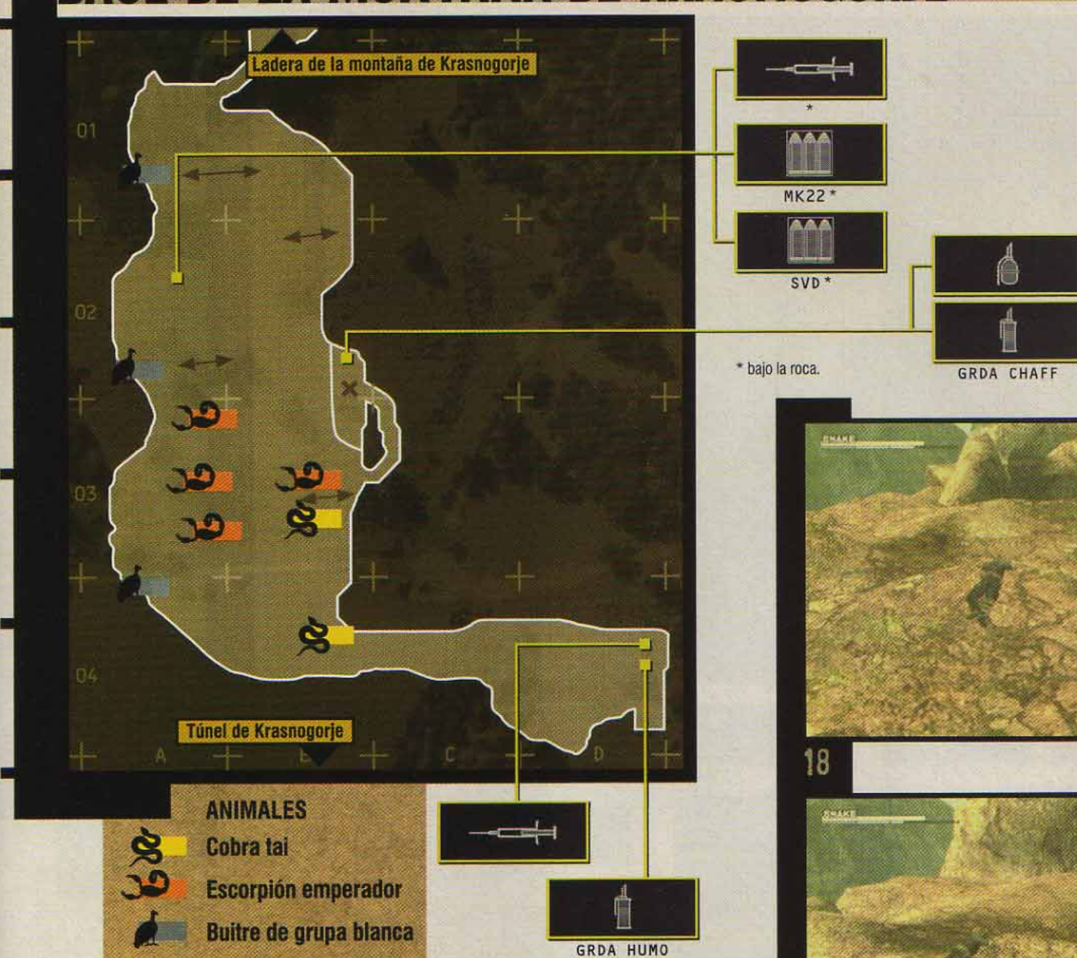
1 DESPUÉS DE THE END

Cuando tu enfrentamiento con The End finalice, podrás relajarte subiendo por una escalera que parece interminable (Fig. 17). Mientras lo haces, disfruta de la música del ascensor y no te preocupes por la asombrosa duración del ascenso; llegarás arriba tarde o temprano. A partir de aquí, y debido al aire de la montaña, Snake empezará a quemar más energía, por lo que deberías poner en la mochila los objetos pesados y armas que no vayas a utilizar inmediatamente.



17

BASE DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE



1 LA ALTA MESETA

Hay 5 soldados protegiendo la zona de colinas, así que ajusta tu camuflaje para adaptarlo al nuevo entorno. Te recomendamos desierto y galletas de chocolate. Sigue por la parte izquierda del área si quieres cruzarla sin pelear. El primer hombre se cruzará contigo un poco antes de la gran roca, bajo la que encontrarás balas para Mk22, balas para SVD y suero (Fig. 18). Espera a una distancia prudencial hasta que el soldado regrese hacia la derecha, antes de continuar tu camino. Puedes rodear al hombre que hay detrás de la roca de la misma manera (Fig. 19). Gatea los últimos metros y todo debería ir bien.

Si no tienes una idea clara de dónde esperan los guardias, tendrás que ir despacio y con cuidado. Usa el detector de movimiento o el sónar activo para localizarlos. Naturalmente, también puedes disparar a los guardias desde una distancia segura. Recuerda que el hombre de la cornisa -en la que podrás encontrar granadas y granadas chaff- posee un lanzacohetes (Fig. 20). No se lo puedes quitar, pero te lanzará encantado todos los cohetes que quieras si te quedas de paseo a la vista...

2 ANIMALES VENENOSOS

Las cobras tai y los escorpiones emperador están más que dispuestos a usar sus colmillos y aguijones venenosos si Snake se adentra en su territorio. Si Snake resulta herido y aparecen unas estrellas moradas danzando alrededor de su cabeza, visita el menú Cura y utiliza el suero.

Los buitres (Fig. 21), en cambio, son inofensivos. Prefieren comer soldados muertos, así que Snake -si decide optar por un enfoque letal al enfrentarse a los guardias- se convertirá sin saberlo en cocinero estrella para los carroñeros. Los buitres, en cambio, sí que son una suculenta opción para el menú de Snake.



18



19



20



21

LADERA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE

Base de la montaña de Krasnogorje

Cima de la montaña de Krasnogorje

3X

MOSIN NAGANT

SVD

M1911A

M37

XM16E1

M37

AK-47

XM16E1

GRDA DET.

SVD

ANIMALES

Cobra tai

Escorpión emperador

Buitre de grupa blanca



22



23

1 GUARDIAS 1 Y 2

Puedes ver a los dos primeros guardias desde la entrada. En teoría, podrías matarles desde aquí con un fusil de francotirador. El primero está de pie, debajo de un arma pesada, y el segundo está a su lado, arriba y a la derecha. El primer hombre mira un rato al espacio, antes de bajar caminando por el sendero hacia la esquina inferior. Puedes ocultarte en el nicho con las granadas detonadoras y dejarlo pasar (Fig. 22).

Tampoco necesitas enfrentarte al segundo hombre. Si llevas la combinación desierto/galleta de chocolate, podrás gatear hacia la cueva hasta que estés literalmente a sus pies (Fig. 23), y luego gatear por el túnel que tiene detrás. Si no está en este lugar, habrá subido un poco por la colina. Ten cuidado de no darte de morros con él. Si está en la posición más elevada, habrá un pasadizo detrás de él por el que podrás pasar.

CAÑÓN ANTIAÉREO ZU-23

En el área de la montaña de Krasnogorje encontrarás a menudo cañones antiaéreos (Fig. 24). Si quieres usar uno, súbete al asiento con Ⓐ. Vuelve a pulsarlo si quieres bajarte. Sin embargo, por muy divertido que pueda parecer al principio, no es muy inteligente jugar con estos cañones ya que los guardias vendrán a investigar el alboroto.

HIND O PLATAFORMA

Un helicóptero patrulla por el límite de esta zona (Fig. 25). Si vas bien camuflado y no te sales de tu camino, puedes olvidarte del mismo y él hará lo propio. Sin embargo, durante una alerta, el piloto disparará cohetes y una ametralladora a Snake. Si destruiste este HIND en el helipuerto de la base de Bolshaya Past usando TNT, no aparecerá aquí. En su lugar, el área estará bien protegida por una plataforma volante, que es bastante más molesta que el helicóptero. Lee más sobre el tema en el capítulo Extras de la página 207.

2 GUARDIA NÚMERO 3

El tercer soldado protege un cruce, caminando de vez en cuando, antes de pararse durante un buen rato. Mientras mira hacia la izquierda, puedes pasar rápidamente por detrás (Fig. 26) y subir por la pendiente de la derecha. Llegarás a la segunda parte de esta zona, en el camino superior, al final del cual encontrarás unas balas para Mosin Nagant. Si no tienes esta arma, encontrarás una caja de munición de pistola en su lugar. Desde aquí tendrás una buena vista general de las instalaciones del enemigo (Fig. 27). Si has girado a la izquierda en el cruce del guardia, habrás llegado más o menos al mismo punto, pero unos metros más abajo.



24



25



26



27

3 LOS BUNKERES PROTEGIDOS

Los tres búnkeres y el cruce hacia la cima de la montaña de Krasnogorje están bien protegidos por 3 guardias; o eso parece. El guardia de arriba a la derecha parece menos problemático ya que tiene una perspectiva clara de todo. Las buenas noticias es que, en realidad, no ve mucho. Acércate a la cara de la roca, agáchate y deja que el hombre de delante se acerque. Tranquilízalo con la Mk22 en cuanto esté justo debajo de ti (Fig. 28). Si optaste por el camino inferior, espera cerca de la pared, bajo el cañón, hasta que el guardia entre en tu campo visual.

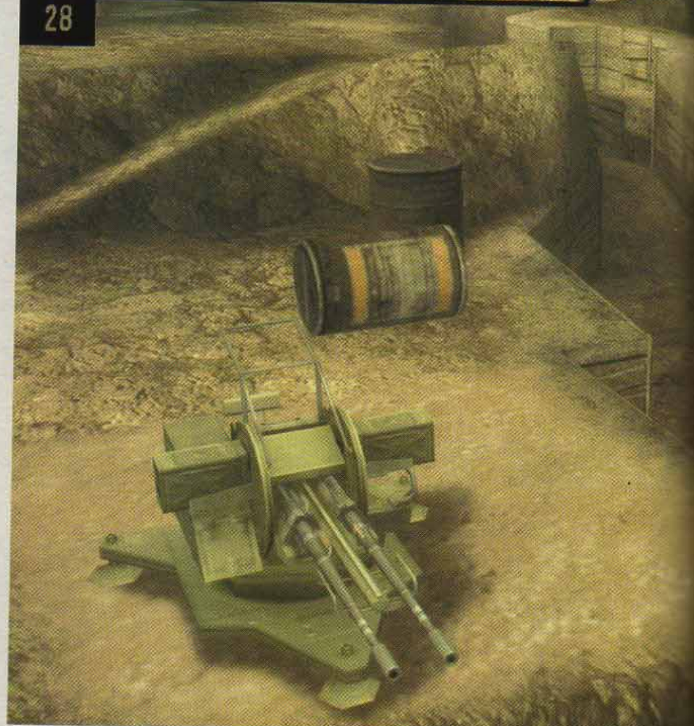
Ocúpate del hombre de arriba a la derecha. Espera hasta que se gire (Fig. 29) y tranquilízalo con un disparo certero y, naturalmente, silenciado. El tercer soldado no lo verá caer. Ahora, aprovecha para revisar los búnkeres. No te olvides de coger el RPG-7 y recuerda ponerlo en la mochila. Con más de 6 kilos de peso, el lanzacohetes te haría consumir demasiada energía teniéndolo en el menú Arma. También debes asegurarte de coger el calorie mate y las raciones -que siempre son más útiles a largo plazo que la comida perecedera-. En principio, las raciones rusas no son muy buenas para recuperar energía. Sin embargo, al cabo de un tiempo, Snake se acostumbrará a la comida soviética y su utilidad aumentará.

Cuando hayas cogido los objetos podrás pasar sigilosamente por detrás del último soldado cuando se gire hacia la izquierda y se quede en esa posición durante un tiempo (Fig. 30).

TOP SECRET 207



28





29



30



CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE

Ruinas de la cima de la montaña de Krasnogorje

Túnel subterráneo de Groznyj Grad *

Ladera de la montaña de Krasnogorje

RPG-7

SVD

M63

M37

GRDA HUMO

RESPLANDOR

ANIMALES

Buitre de grupa blanca

Rata

* déspues de reunirte con Eva.




31


32

1 LAS TRINCHERAS

Tu próximo destino es el pequeño edificio de la parte superior del área, al noreste. Más o menos a mitad de camino hay una llamativa puerta roja en la pared rocosa. Aún no podrás abrirla. Cinco soldados protegen la zona, llena de trincheras. Un soldado está muy cerca de ti (Fig. 31). Sus ojos miran hacia otro lado y se alejará hacia el noreste. Para estar seguro, deberías silenciarlo un rato con un dardo tranquilizante en la nuca. Hay soldados cerca de los tres cañones antiaéreos. El quinto hombre te espera en la trinchera que hay al sudoeste de la armería. Puedes llegar a tu destino siguiendo la trinchera hacia la montaña, hasta el final. Si deseas evitar contactos con el enemigo, tendrás que gatear por los túneles que salen de la trinchera.


33




34

2 EL CAMINO HACIA EL HOMBRE PACÍFICO

El mejor camuflaje que puedes llevar sigue siendo desierto y galletas de chocolate, que te ofrecerán un índice de camuflaje entre el 80% y el 85%. Nada más empezar, corre hacia la derecha, subiendo por la cuesta que hay detrás del emplazamiento de artillería, y entra en el primer búnker (Fig. 32). Desde allí, gatea por el túnel que lleva hacia el norte, a la trinchera. Gatea hacia la derecha, al siguiente túnel (Fig. 33), que termina en la armería. Sigue hacia el lado opuesto y entra en el siguiente túnel. Al final del mismo, gatea hacia la derecha.

En la torreta superior, cerca del búnker que contiene suministros médicos, tendrás que tener cuidado (Fig. 34). Vigila que no venga ningún guardia en tu dirección. Si esto ocurriera, tendrás que esperar debajo del puente de madera hasta que dé la vuelta. Sigue la trinchera un poco hacia abajo (o sea, hacia el sur). Ahora gatea para que no te vea el último guardia de la trinchera. En situaciones de emergencia, quédate quieto para que no te descubran (Fig. 35). En el edificio de la parte superior del área, te encontrarás con Eva. No podrás entrar en el edificio en estado Alerta o Evasión.


35

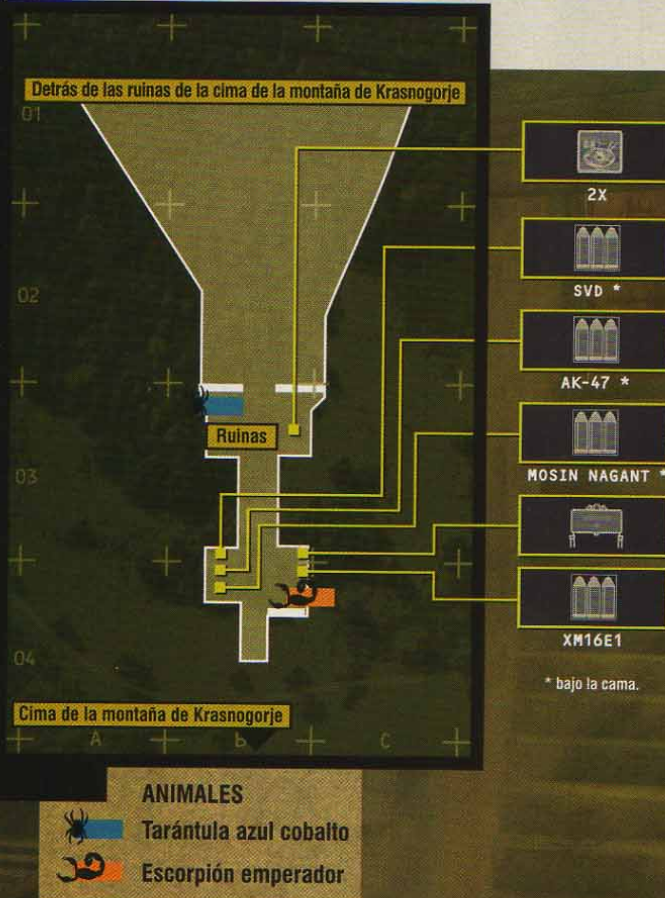
LA FORTALEZA DE GROZNYJ GRAD



"El túnel subterráneo te llevará a Groznyj Grad. Sokolov está en el ala oeste del laboratorio armamentístico, pero sólo podrás entrar en el edificio con autorización con grado de coronel. Encuentra al comandante Raikov y coge su uniforme. Lo encontrarás en el ala este del laboratorio armamentístico."

Frequencia: 142.52

RUINAS DE LA CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE



2X
SVD *
AK-47 *
MOSIN NAGANT *
XM16E1

* bajo la cama.

ANIMALES
- Tarántula azul cobalto
- Escorpión emperador



01

1 ENCUENTRO CON EVA

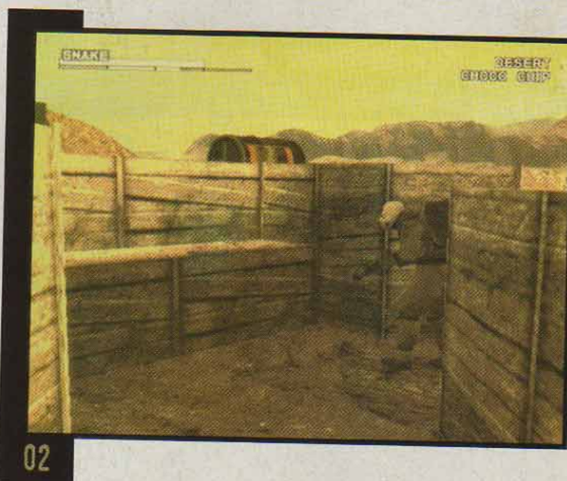
Durante el encuentro, Eva te entregará la llave B, que abre la puerta roja de la cima de la montaña de Krasnogorje. Después podrás disfrutar de una bonita vista de Groznyj Grad en el área de detrás de las ruinas (Fig. 1), antes de entrar en las mismas. Coge la sopa de sobre y algo de munición, y sal hacia la cima de la montaña de Krasnogorje.

CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE

1 DETRÁS DE LA PUERTA ROJA

Baja corriendo a la trinchera y espera allí, delante de la esquina. Un soldado se aproximará desde el oeste, armado con un lanzallamas letal (Fig. 2). Subirá los peldaños del sur sin mirar. Dispárale a la nuca o elimínalo rápidamente y sin hacer ruido con CQC. Después de esto, deberías subir, pasar corriendo por el cañón y bajar por la pendiente hacia el sur (Fig. 3).

Abajo podrás ver la puerta que estás buscando: lleva al túnel subterráneo de Groznyj Grad. Tendrás que darte prisa: salta una vez más para poder llegar a la entrada antes de que el soldado de la izquierda pueda disparar la alarma. Como alternativa, también puedes dispararle a el.



02

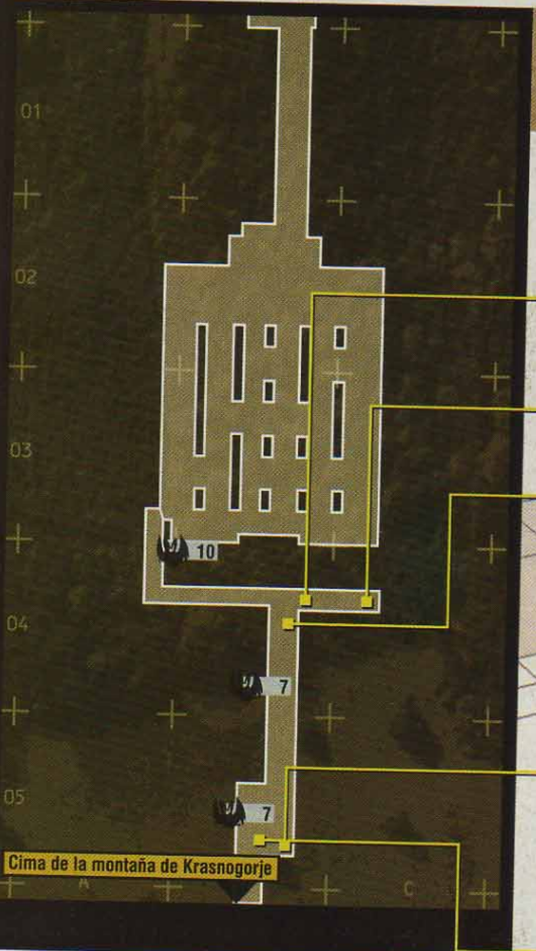


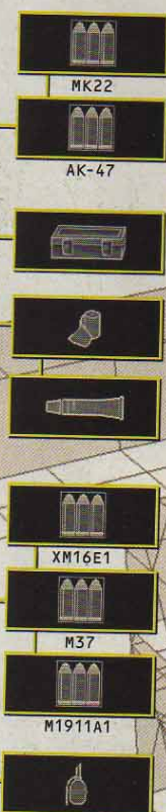
03

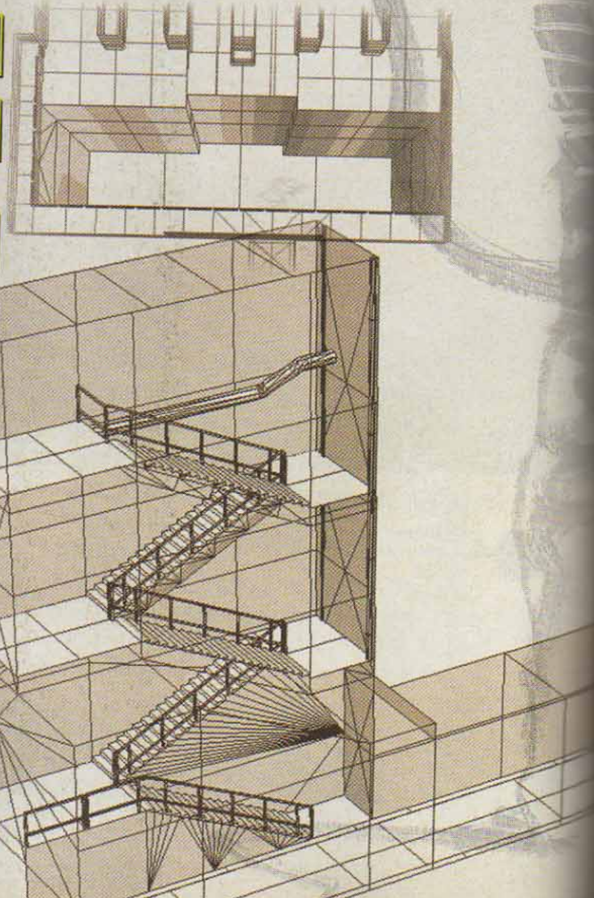
TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNYJ GRAD

ANIMALES

Murciélago vampiro

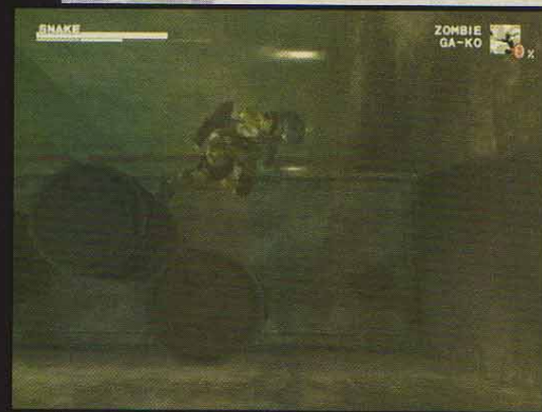






1 THE FURY ANDA CERCA

El corredor que lleva al punto de encuentro con The Fury está libre de guardias, aunque hay algunos murciélagos vampiro colgando del techo. Aumenta tus suministros y tu munición antes de avanzar. Si quieres conseguir la pila que está detrás de los tres barriles de gas, puedes alcanzarla saltando por encima de la balaustrada (Fig. 4) o disparando a los barriles desde una distancia prudencial. El último de los Cobra aparecerá cuando bajes por la escalera del noroeste (o simplemente saltes).



04

THE FURY

[¡Para la rabia sin límites, The Fury!]

El "soldado llama", The Fury, voló al espacio como cosmonauta durante una misión no oficial, después de la guerra. Al atravesar la atmósfera de la Tierra, durante el regreso, sufrió graves quemaduras por un fallo en la cápsula. Desde entonces, ve todo de una manera completamente distinta: sus ojos contemplan siempre un mundo en llamas.

The Fury lleva un traje espacial de fabricación soviética debajo de su mochila de propulsión, que lo protege del calor de su lanzallamas modificado. Normalmente, estos dispositivos están alimentados por una mezcla de napalm y gas. Su arma infernal, en cambio, quema combustible líquido para cohetes.

ФЬЮРИ



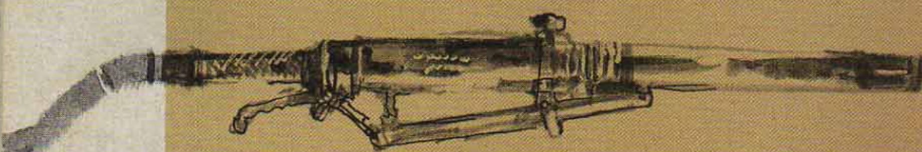




La batalla contra The Fury tiene lugar en una serie de pasillos. Al principio está muy oscuro, pero pasado un rato los ojos de Snake se acostumbrarán. Naturalmente, podrías usar las gafas de visión nocturna o las gafas térmicas, pero al usar The Fury un lanzallamas, oscurecerá tu visión. No deberías mirar directamente hacia las llamas con las gafas térmicas. The Fury está equipado con una mochila propulsora y protegido mediante un traje espacial. Tu primer objetivo es dañar dicho traje. Deberías probar con el M37 o con el cuchillo, que es extraordinariamente eficaz en esta pelea. En cuanto superes la primera fase de la batalla, The Fury exclamará angustiado que has roto su traje espacial. A partir de ese momento, los ataques de Snake causarán más daño.

Al principio de la pelea, The Fury volará por encima de Snake. Aterrizará en el borde del abismo, al sur. Normalmente, en la esquina izquierda o en la derecha. Síguelo y corre hacia la cámara. Al abandonar el pasillo, tendrás que encontrarlo rápidamente (lo ideal sería seguir su vuelo con el detector de movimiento). Si el lanzallamas se pone en acción, regresa corriendo al pasillo y deja pasar las llamas (Fig. 5). Ahora, sal de nuevo e intenta dar a The Fury con la escopeta. Si pasa corriendo cerca de ti, ataca rápidamente con el cuchillo. Si aterriza en el lado derecho, apunta y dispara a los barriles de gas que tiene cerca (Fig. 6). Estas explosiones dejarán tocado a The Fury.

Después de varios impactos sucesivos, The Fury caerá al suelo y será invulnerable durante un instante. Tras un ataque, huirá con ayuda de su mochila y tendrás que volver a encontrarlo. Escucha sus pasos mientras deambula lentamente por los pasillos (Fig. 7). No des la vuelta a ninguna esquina sin estar prevenido; tendrás que hacer todo lo posible por evitar ser pasto de las llamas. Hagas lo que hagas, no corras hacia The Fury en un pasillo. Si Snake resulta herido por el lanzallamas sufrirá quemaduras graves que deben ser tratadas inmediatamente en el menú Cura usando ungüento y venda. Si tienes dudas, sé metódico y ten siempre en la cabeza una ruta de escape clara y cercana. Cuando The Fury dispara, no basta con dar un par de pasos a la vuelta de la esquina; el mar de llamas es muy difícil de esquivar.



En cuanto The Fury inicie una cuenta atrás en voz alta, atácalo desde cerca para impedir el asalto que se avecina. Si no estás lo bastante cerca, es mejor correr a otro pasillo. Durante la siguiente maniobra aérea llenará un pasillo entero con combustible ardiente. En cualquier caso, es posible darle mientras vuela.

Permanecer en el extremo sur de los pasillos tiene una ventaja: puedes mover la cámara usando el joystick analógico derecho y obtener una vista mejor de los pasillos vecinos (Fig. 8). Puedes alcanzar las escaleras de la izquierda o de la derecha con un lanzamiento-voltereta bien calculado (Fig. 9). Pero el extremo sur de la sala también puede ser más peligroso: un simple ataque de The Fury o un lanzamiento-voltereta poco habilidoso pueden empujar a Snake al abismo mortal.

También puedes plantear este combate de otra forma. Túmbate delante de la puerta del norte (Fig. 10). Espera pacientemente hasta que The Fury se coloque finalmente en tu línea de fuego. No puedes ser atacado por detrás ni por los lados y, mientras el hombre cohete esté más bajo que los peldaños, no será peligroso. Podrás disfrutar del lujo de disparar cómodamente, sin miedo a una respuesta fogosa. Apunta a su cabeza, al centro del enorme casco, para causar el mayor daño posible. Si The Fury consigue incendiar tu base rodea el área durante unos momentos, antes de volver a la puerta.

09



05



06



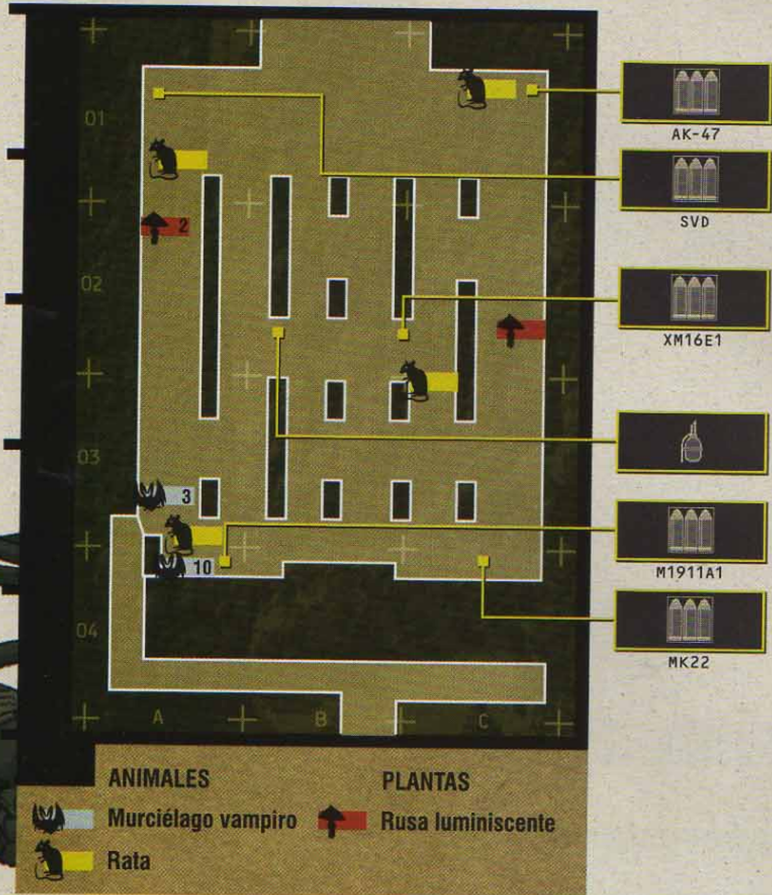
07



08



10



¡HÁGASE LA LUZ!

Si te quedas sin electricidad para tus sensores coge una de las setas rusas luminiscentes de esta zona (Fig. 11). Estos hongos, inexplicablemente, recargarán las baterías de tus dispositivos al comértelos.

AL ROJO VIVO

Si no puedes soportar el calor, localiza y dispara las tuberías de agua. Generalmente, saldrá agua y extinguirá las llamas cercanas. Sin embargo, esta pequeña cantidad de líquido no puede hacer maravillas (Fig. 12).

Si Snake se prende fuego, ejecuta varios lanzamientos-voltereta para sofocar las llamas. También podrías ponerte una caja de cartón o cambiar de uniforme.



11

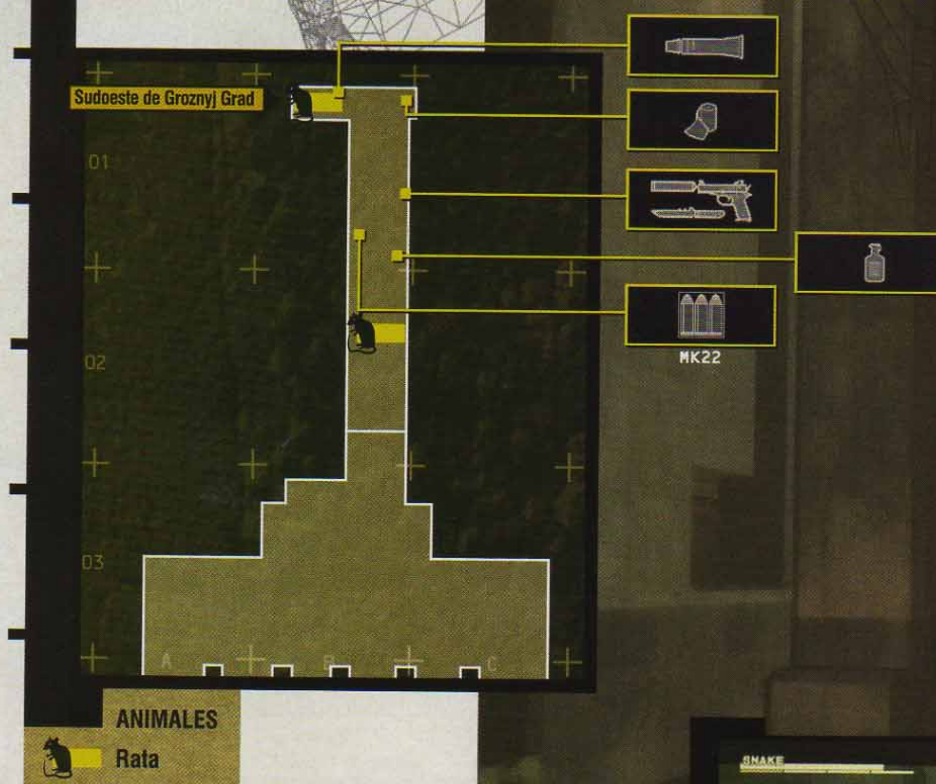


12

BREVE Y DULCE

El cuchillo de supervivencia es muy práctico en esta pelea. Si tienes a mano varias ampollas de medicina pro VIDA, puedes cargarte a tu adversario en un tiempo asombrosamente breve. Acércate a The Fury y atácalo con una combinación con cuchillo (pulsa rápidamente ◻). Cuando caiga al suelo, no pierdas los nervios; mantén la posición y sigue atacando antes de que pueda echar a volar.Si es necesario, usa un lanzamiento-voltereta para retenerlo. Intenta rodearlo cuando ataque con el lanzallamas. Si da a Snake, cúralo inmediatamente y vuelve a atacar con otra combinación con cuchillo. Si tu ataque es inclemente y The Fury no consigue escapar, el combate puede finalizar en unos segundos.

TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNYJ GRAD



ANIMALES

Rata

2 THE FURY SE APAGA

Tras la derrota de The Fury, sólo una escalera te separa de la fortaleza de Groznyj Grad. Recuerda coger objetos antes de subir (Fig. 13).



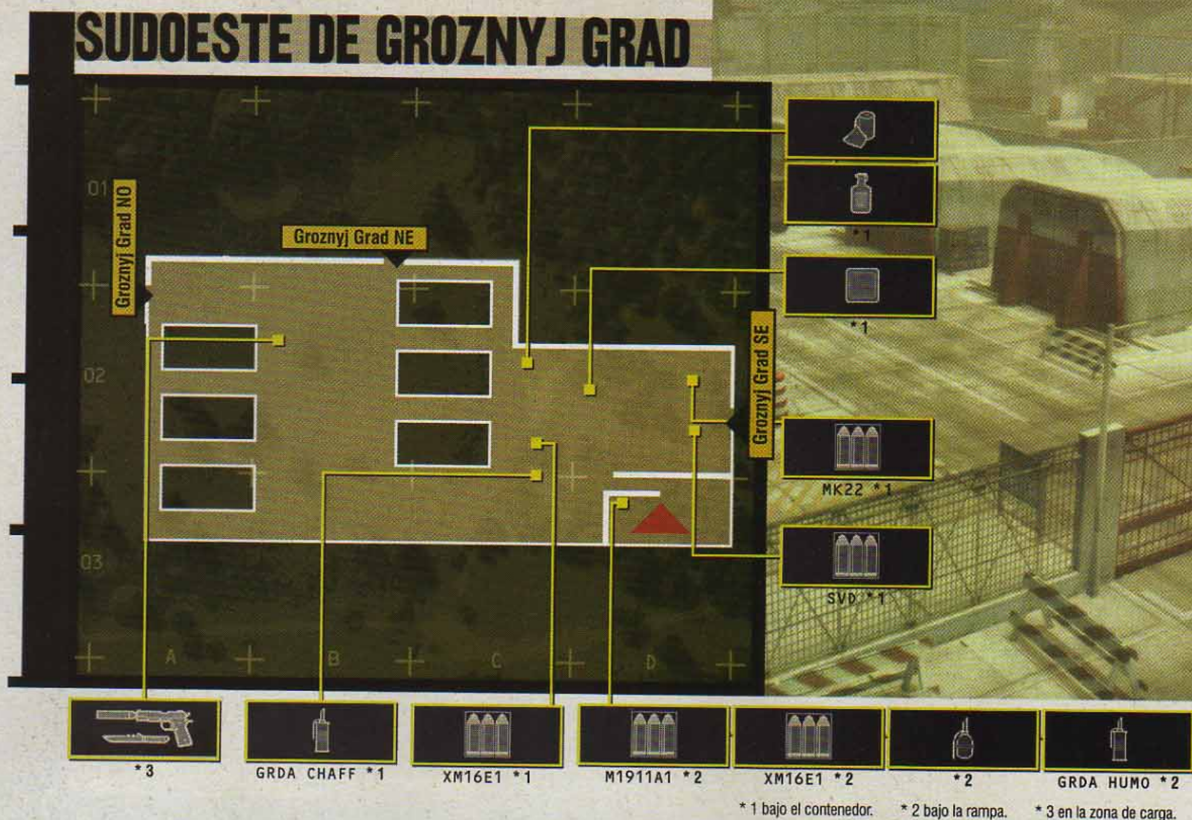
13

GROZNYJ GRAD



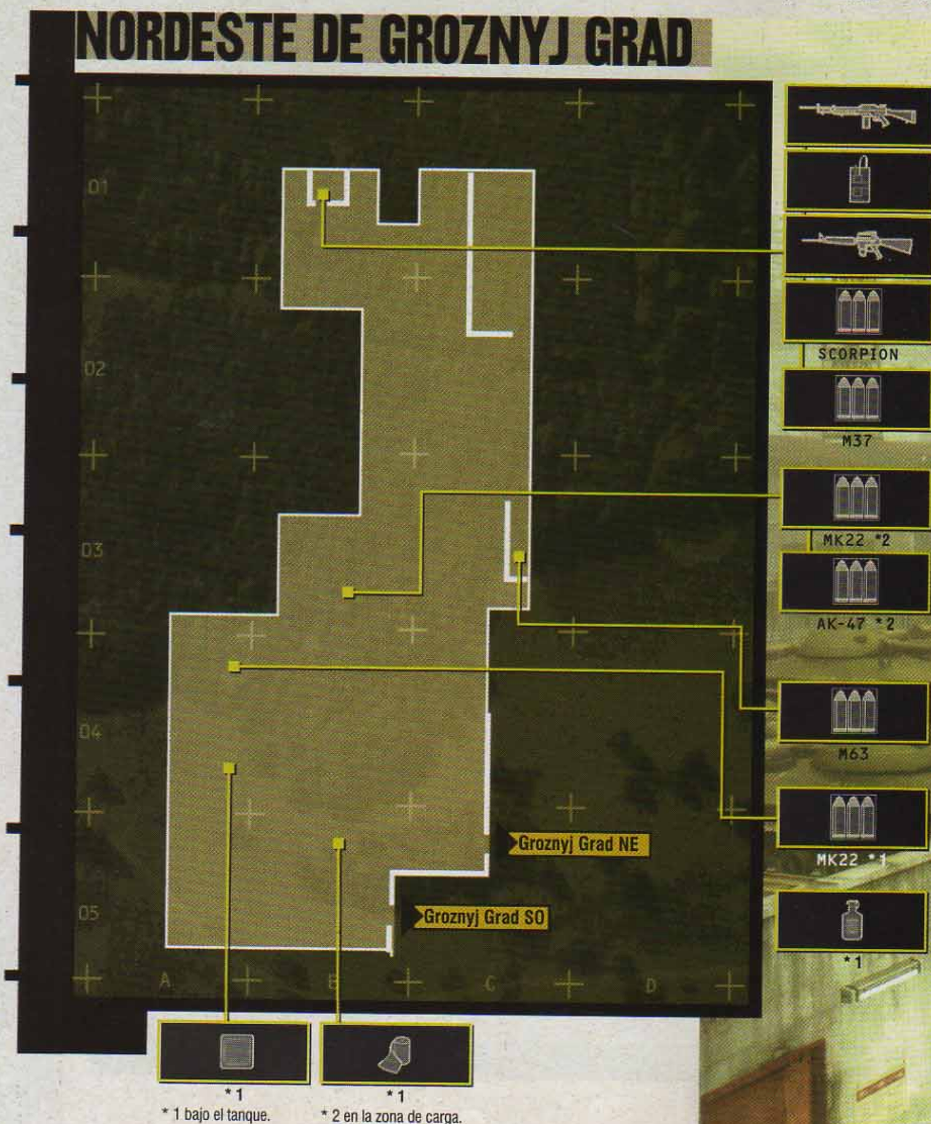


SUDOESTE DE GROZNYJ GRAD



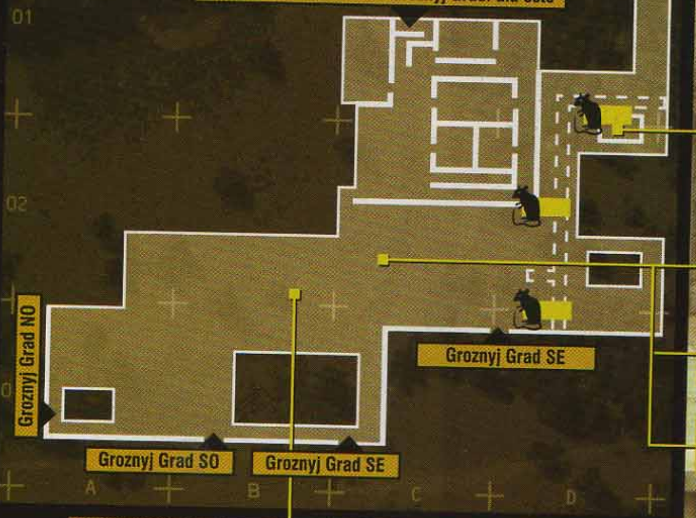
* 1 bajo el contenedor. * 2 bajo la rampa. * 3 en la zona de carga.

NORDESTE DE GROZNYJ GRAD



* 1 bajo el tanque. * 2 en la zona de carga.

NORDESTE DE GROZNYJ GRAD



2X

MK22 *1

GRDA HUMO *1

GRDA BLC. *1

ANIMALES

Rata *2

GRDA CHAFF *1

GRDA DET. *1

*1

* 1 en la zona de carga. * 2 en el alcantarillado.

SUDESTE DE GROZNYJ GRAD

Groznyj Grad NE

Sala de torturas

Groznyj Grad NE

Groznyj Grad SO

01

02

03

A B C D

*1

ANIMALES

Rata *2

AK-47

MOSIN NAGANT

* 1 en el tejado. * 2 en el alcantarillado.

SALA DE TORTURAS DE GROZNYJ GRAD

Groznyj Grad SE

ANIMALES
Rata

*1
*1
*2

* 1 bajo la cama. * 2 tras reunirte con Sokolov.

1 GROZNYJ GRAD SOUTHWEST

Entrarás en el gran patio de Groznyj Grad desde el suroeste. Tu objetivo es el ala este del edificio. La entrada está en el noroeste de Groznyj Grad. Deberías cambiar de camuflaje antes de moverte: negro y resplandor funcionan bastante bien aquí. El primer guardia no te hará esperar mucho. Está de pie, varios metros al noroeste de Snake. Al principio, sus ojos miran hacia otro sitio, pero al poco tiempo, se dará la vuelta y se dirigirá hacia Snake. Corre inmediatamente hacia la izquierda (Fig. 14). Puedes dejarlo atrás pasando entre las dos filas de contenedores.

El segundo guardia aparece en el camino de la izquierda, acercándose desde el norte. Se para en el cruce y luego da la vuelta (Fig. 15). Acércate por detrás, sigilosamente, y sigue corriendo entre los dos almacenes, dirigiéndote hacia el oeste. Al final, a la altura del camión, dobla a la derecha y atraviesa la puerta que lleva al noreste de Groznyj Grad.

2 EL ASALTO A LA BASTILLA

Corre hacia la derecha, entre el recibidor y la pared. A la vuelta de la esquina hay un soldado que viene del norte y se dirige hacia ti (Fig. 16). Elimínalo silenciosamente con un disparo a la cabeza o con CQC. Camina hacia la esquina y estudia la escena. En la parte izquierda del patio patrullan dos hombres, con otro más de pie a la derecha, junto a los contenedores. Tu objetivo es la puerta roja del rincón bien iluminado.

Puedes llegar a tu meta sin ser visto, simplemente gateando por el patio en línea recta. Con un índice de camuflaje del 70%, nadie va a detectar a Snake. Para estar seguro, vigila el coche blindado, ya que hay una probabilidad de que el hombre de los contenedores te descubra si mira en tu dirección (Fig. 17). Gatea por la puerta para llegar al laboratorio de armas de Groznyj Grad: ala este.

EXCURSIÓN TURÍSTICA

Naturalmente, si te apetece, podrás echar un vistazo por Groznyj Grad antes de entrar en el laboratorio de armas. Sin embargo, es mucho más fácil hacerlo después de que Snake consiga un disfraz adecuado, cosa que ocurrirá en breve. Puedes encontrar una descripción detallada de esta zona en el capítulo Extras.



14



15



16



17

LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD

PLANTAS
- Banana china
- Marrubio slav
- Consuelda
- Amur Kudzu

* 1 bajo la mesa.
* 2 en la taquilla.

1 PROFESOR SNAKE

Ponte el uniforme de científico y quítate la pintura de la cara en cuanto entres en el edificio. Esto te permitirá pasar desapercibido mientras seas bastante cuidadoso (Fig. 18). Los soldados no suelen prestar atención al "profesor" Snake. Si lo hacen, espera a que pierdan el interés y muévete. Sin embargo, los demás científicos reconocerán rápidamente a Snake cómo impostor. Podrás encontrar a uno deambulando por la biblioteca del noroeste del edificio y a todo un grupo en el laboratorio del nordeste del piso de arriba. Gírate rápidamente para ocultar la cara de Snake si un científico se acerca demasiado.

Varias puertas del nivel superior -así cómo la puerta que lleva al almacén en el que se encuentra el Scorpion- sólo se abrirán para los guardias. Snake podrá entrar siguiendo a un soldado cuando entre. Sin embargo, se abrirán automáticamente cuando Snake se disfrace de Raikov.



18

2 UN CHALADO Y SU UNIFORME...

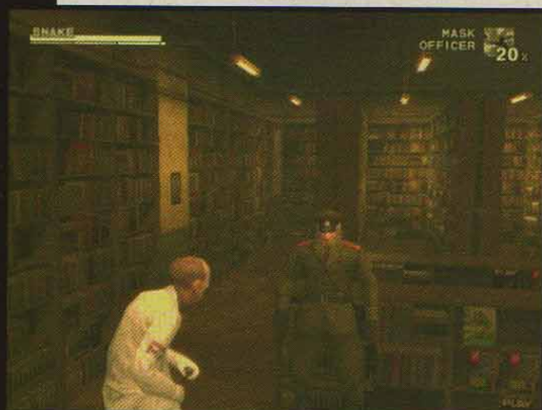
El Comandante Raikov (Fig. 19) comienza a patrullar el edificio por el nivel superior. Su ruta le lleva por el laboratorio, luego baja las escaleras del sudoeste y se pasea por la planta baja. Por último, sube por las escaleras del norte y entra en el vestuario. Tras esto, vuelve a empezar otro recorrido.

El vestuario es el mejor sitio para tender una emboscada al comandante: tranquilízalo o mátalo cuando llegue. En una película de presentación, Snake se hace con el uniforme de Raikov (Oficial) y oculta al hombre semidesnudo en una taquilla. Recuerda que la película de presentación no se mostrará si hay una situación de Alerta o de Precaución en curso. Sin embargo, en modo Precaución, podrás arrastrar a Raikov y ocultarlo en el armario de la misma forma que harías con un soldado normal.

Tras la película de presentación, abre inmediatamente el menú Camuflaje y ponte la máscara y el uniforme de oficial. Ahora Snake podrá pasearse autoritariamente por las salas llenas de científicos y soldados, sabiendo que sus "subordinados" se mantendrán alejados de él (Fig. 20). También podrás hacerte con el libro en la biblioteca; esta informativa lectura te será muy útil más adelante.



19



20

COMANDANTE RAIKOV



Ivan Raidenovitch Raikov sirve en el ejército a las órdenes del coronel Volgin. Está estacionado en Groznyj Grad, donde las pruebas finales del Shagohod están a punto de finalizar. Normalmente este joven oficial -con su cara bonita y su desprecio hacia las mujeres- sería ignorado por Snake. Desafortunadamente para él, su relación próxima con Volgin significa que este comandante soviético tiene permiso de seguridad de coronel: autorización de acceso para todas las áreas de alta seguridad del laboratorio de armas; un hecho que pronto podría lamentar.

РАЙКОФФ

LA VIOLENCIA ES LA CLAVE

Las taquillas cerradas pueden abrirse con vandalismo elemental: usa combinaciones puñetazo-patada para reventar las puertas y poder acceder a los objetos que contienen (Fig. 21). Si una puerta se queda bloqueada dentro de una taquilla, puedes asumir que no contiene nada útil para Snake.



21

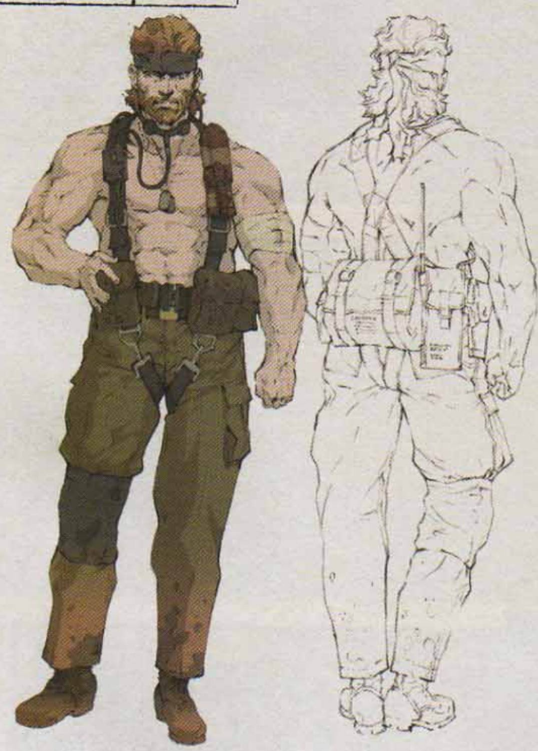
VALOR FACIAL

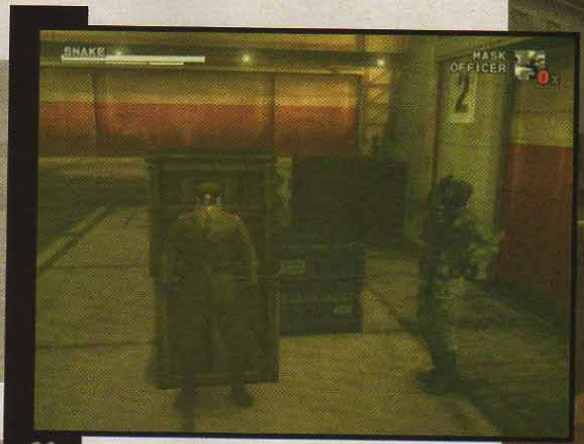
Mientras estés disfrazado de Comandante Raikov podrás comportarte cómo quieras en Groznyj Grad (con las excepciones obvias de actividades extremas y "fuera del personaje",cómo colocar explosivos). Esto no sólo se aplica al edificio principal; también estás a salvo en el exterior (Fig. 22). Si hay objetos que te apetezca coger o que aún no hayas encontrado, éste es el momento de explorar. Es vital que evites a los perros guardianes, ya que tu ropa y tu máscara no engañarán a su olfato. En cuanto salte la alarma, tu tapadera se echará a perder.

PACIENCIA: UNA VIRTUD OPCIONAL

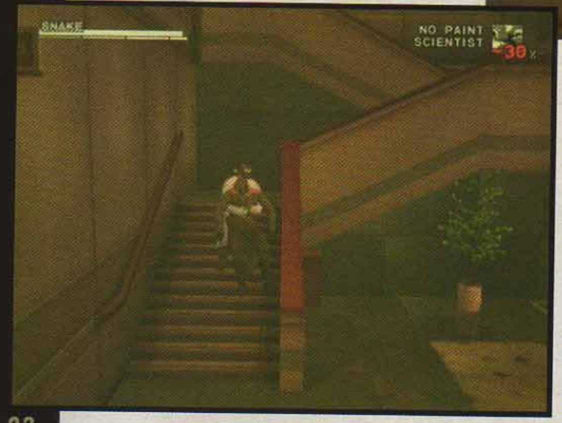
En realidad no tienes que esperar hasta que Raikov llegue al vestuario; puedes silenciarlo donde te apetezca y luego arrastrarlo a las taquillas (Fig. 23). Naturalmente, los soldados y los científicos darán la alarma si te pillan cargando con el muerto por el edificio. Si el estado de alerta en el laboratorio armamentístico es Precaución, Raikov se ocultará en los lavabos del nordeste de la planta inferior. En esta situación, lo mejor que puedes hacer es eliminar a los 5 soldados del área lo más discretamente que puedas, con el puro de gas (Fig. 24), antes de centrarte en Raikov.

TOP SECRET 208





22



23



24

3 ENTRADA AL ALA OESTE

Entra en el ala principal por el vestuario. Corre hacia la izquierda, pasando la puerta cerrada con el letrero que dice "Restricted Area – Keep Out" (área restringida, no entrar) en inglés (Fig. 25). Mira por las ventanas y podrás ver el Shagohod. Sigue por el pasillo hasta que llegues al pasillo del ala oeste, al final del cual habrá 2 guardias. Corre hacia ellos para activar la siguiente película de presentación...

TOP SECRET 209



25

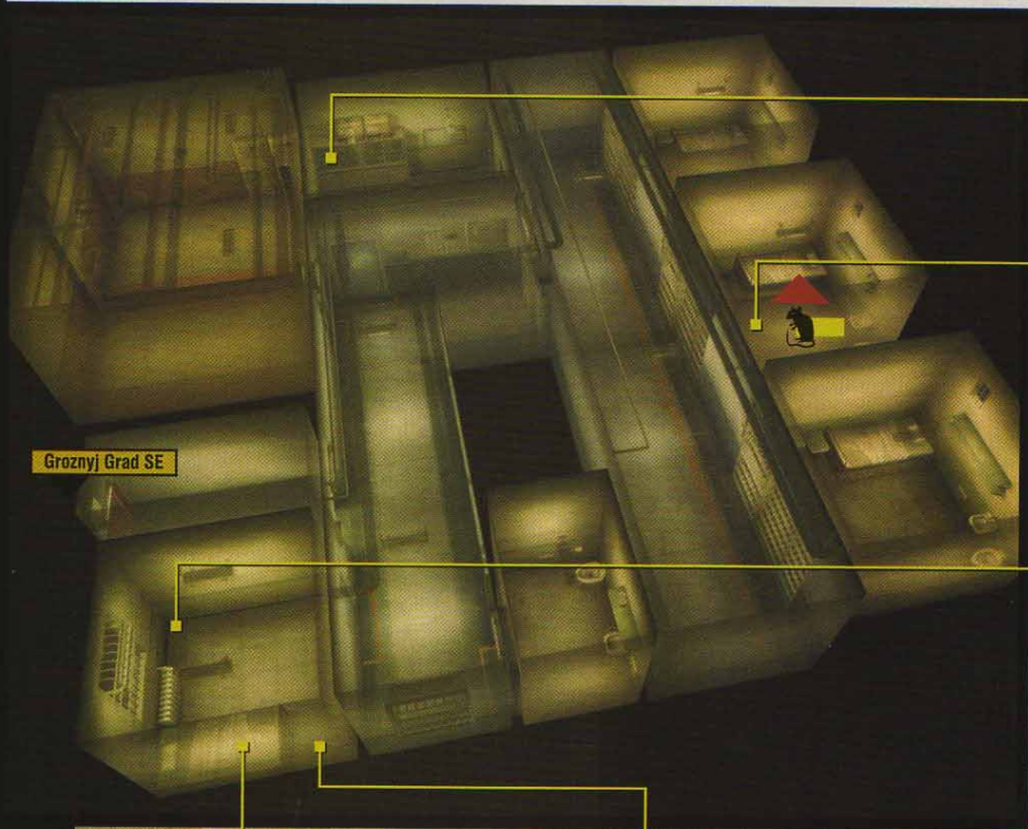
HUIDA DE GROZNYJ GRAD



"Eva tiene tu equipo, así que intenta reunirte con ella lo antes posible. Huye de la prisión y entra en la alcantarilla que hay al noroeste de Groznyj Grad."

Frecuencia: 140.85

SALA DE TORTURAS









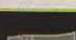
ANIMALES

 Rata

 *

 *





* bajo la cama.

GROZNYJ GRAD

Alcantarillado de Groznyj Grad

Groznyj Grad NO

Groznyj Grad NE

Sala de torturas

Groznyj Grad SE

Groznyj Grad SO

01 02 03 04 05 06

A B C D E F

2x

*2

SAA *2

GRDA HUMO *2

SAA *1

*4

*4

ANIMALES

Rata *1

SAA *2

*5

*4

GRDA HUMO *5

GRDA HUMO

SAA *3

*3

*3

SAA

*3

*3

* 1 en el alcantarillado.
* 2 en la zona de carga.
* 3 bajo el tanque.
* 4 bajo el contenedor.
* 5 bajo la plataforma.

1 SALA DE TORTURAS DE GROZNYJ GRAD

Tras el largo interludio cinemático te encontrarás en una celda. Tu equipo ha desaparecido, pero tienes un revólver SAA vacío. Guarda la partida y visita el menú Cura. Encontrarás dos elementos extraños: una pastilla de muerte falsa que The Boss inyectó en la pierna de Snake y un transmisor que Ocelot puso en su espalda. Puedes extraer ambos objetos con el tenedor que encontrarás en el suelo de la celda.

El tenedor funciona más o menos cómo el cuchillo de supervivencia, con una diferencia clave: te comerás inmediatamente las plantas y animales que pinches con él. Pruébalo con la rata de la celda (Fig. 1). El guardia lanzará más comida por entre los barrotes a intervalos regulares.



01

2 LA GRAN ESCAPADA

Tu objetivo principal es salir de la celda. No es difícil de conseguir, incluso hay varias maneras de hacerlo. La más obvia es tragarte la pastilla de muerte falsa y morirte delante del guardia (Fig. 2). En cuanto abra la celda, pulsa L2 para que Snake use la píldora resucitadora que tiene en una muela. Vence al guardia y escapa (algo un poco más complicado de lo habitual ya que Snake no puede usar CQC sin su cuchillo). No salgas de la prisión si hay una alerta activa. Si lo haces, tu viaje por Groznyj Grad será más peligroso de lo necesario.

También puedes abrir la celda manualmente, con tu radio. Durante la película de presentación anterior, habrás visto un "fantasma" que, por algún motivo, tenía un letrero con este número: 144,75. Por muy raro que parezca, era una pista para ayudar a Snake a escapar. Sintoniza la frecuencia de radio 144,75: se abrirá la puerta y saltará una alarma. Líbrate ahora del guardia. No olvides coger la cámara y la medicina al salir (Fig. 3).


02



03

JOHNNY SASAKI

¿Estás familiarizado con Johnny Sasaki? Es tu "anfitrión" en este gulag, un tipo bastante atractivo. Pon la comida que te dé en el menú R2. Usa la visión en 1ª persona -que podrás apreciar que está nublada en el lado derecho, a causa del ojo que perdió Snake- para lanzársela al guardia por la abertura de los barrotes. Tras, aproximadamente, 3 porciones, Johnny iniciará una conversación (Fig. 4). Mostrará una foto de su familia a Snake (podrás ver el número 144,75 en la parte de atrás pulsando R1) y te entregará el puro de gas. Con ese generoso acto, te proporcionará, sin querer, otra manera de dejarlo inconsciente. Cuando agites al tranquilizado Johnny, caerán granadas de humo y sopa de sobre de sus bolsillos.

TOP SECRET 209


04





05

3 SUDESTE DE GROZNYJ GRAD

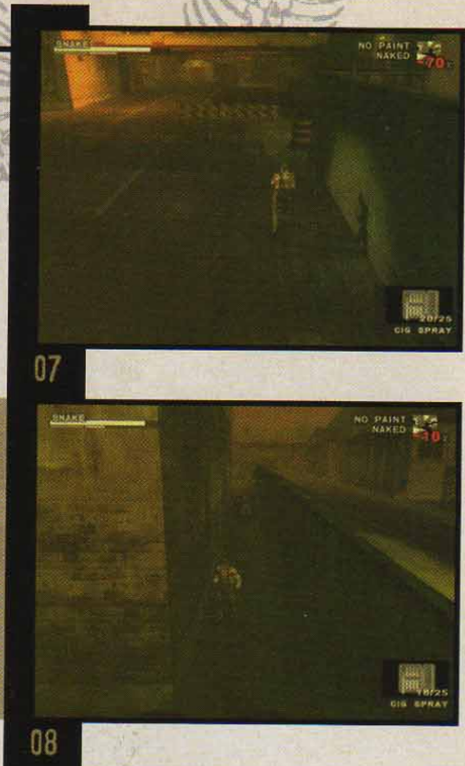
Para salir de la fortaleza necesitarás llegar al alcantarillado. La entrada está en el área del nordeste de Groznyj Grad. Este objetivo está marcado con una X en el mapa del Visualizador de supervivencia. Para llegar allí, gatea desde la puerta del edificio de la sala de torturas hacia el oeste, de forma que el soldado a la derecha de las estanterías no te vea (Fig. 5). En el límite occidental del campo verás un agujero en la pared (Fig. 6). Atraviésalo gateando para llegar al nordeste de Groznyj Grad. Corre hacia la izquierda (oeste) y permanece cerca de la pared hasta que llegues a la puerta que da al noroeste de Groznyj Grad. Un guardia te verá, pero si sigues corriendo, no pasará nada.



06

4 ENTRADA AL ALCANTARILLADO

En cuanto estés en el noroeste de Groznyj Grad, corre hacia la parte superior de la pantalla (o sea, hacia el norte) y permanece cerca de la pared. No te preocupes demasiado por los focos: Snake no será descubierto automáticamente si resulta iluminado por ellos (Fig. 7), aunque los guardias podrán detectarlo con más facilidad si miran en esa dirección. No tendrás problemas si simplemente corres a toda velocidad. No pises al perro dormido, porque lo despertarías. Ve al área cerrada del nordeste del mapa y gatea por debajo de las tuberías hasta que llegues a la entrada de las alcantarillas, en la esquina.

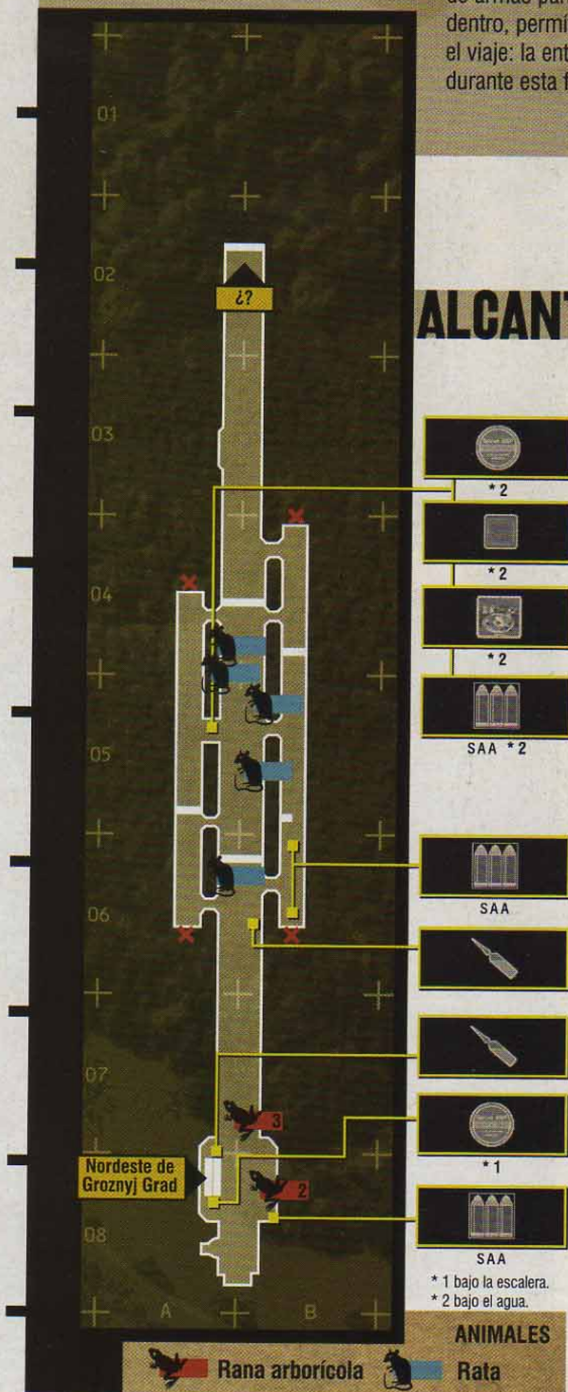

07

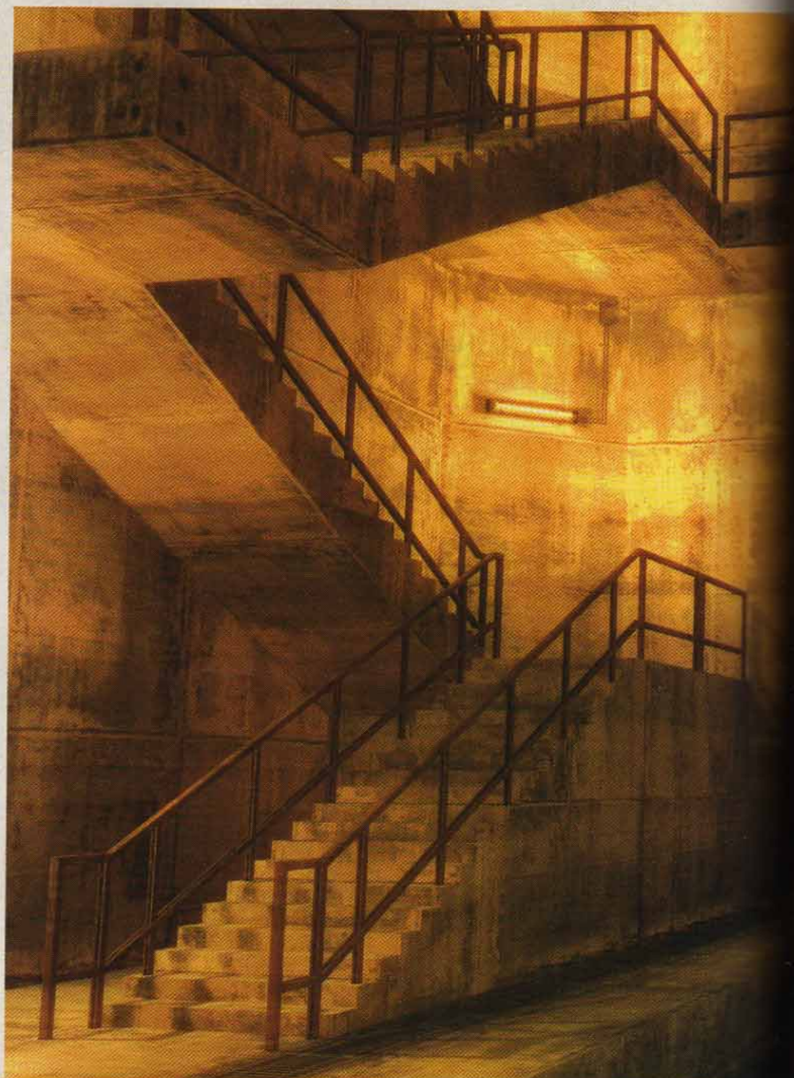
08

CÓMO ENCONTRAR LA CAJA

Podrás encontrar la caja de cartón C en la zona sudeste, aunque la hayas cogido anteriormente (Fig. 8). Sin embargo, no necesitas buscar equipo activamente durante la huida. Sin su mochila, Snake puede transportar un máximo de 8 armas y objetos. De paso, si pretendes acercarte al laboratorio de armas para ver qué está pasando dentro, permítenos que te ahorremos el viaje: la entrada estará cerrada durante esta fase del juego.

ALCANTARILLADO DE GROZNYJ GRAD





1 PERROS DE RESERVA

Al entrar en el alcantarillado, Eva contactará con Snake para contarle que su huida no ha pasado desapercibida. El camino de vuelta a Groznyj Grad está cerrado para ti. Ahora te encontrarás con perros guardianes pero podrás evitarlos totalmente si te concentras en seguir el camino derecho. Si tus adversarios caninos te descubren, la Single Action Army es tu método de autodefensa más mortífero (mejora tu puntería pulsando R1 y L1), pero las patadas y los lanzamientos-voltereta también pueden resultar bastante eficaces.



09

2 HUIDA HACIA LA VICTORIA

Encontrarás medicina pro vida y balas para SAA en el nivel superior y una ración debajo de la escalera. Corre hacia el norte, al corredor principal del alcantarillado. Delante de los barrotes que obstruyen el paso gatea por el agujero de la izquierda (Fig. 9). Sigue hacia el norte hasta que llegues a la siguiente valla, gatea hacia la derecha y vuelve al corredor principal. Si quieres llegar a la salida inmediatamente, sube por las escaleras del lado derecho (Fig. 10) y ve al norte. Gatea por la apertura de la derecha, delante de los siguientes barrotes, corre un rato hacia el norte y, cuando encuentres que el camino hacia adelante está bloqueado, gatea por el agujero de la izquierda. Ahora todo lo que tienes que hacer es correr hacia la luz para activar otro encuentro con Ocelot y, tras él, un área misteriosamente conocida cómo "¿?".

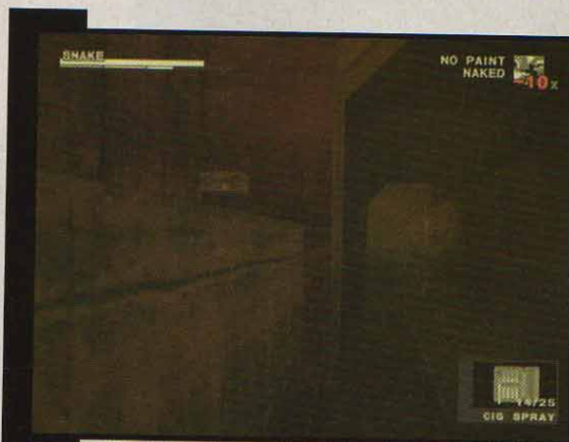


10



MEDICINA PRO VIDA

Si quieres coger la medicina pro vida que está en la parte sur del corredor principal, necesitarás tomar un pequeño desvío -tal y cómo verás, a Snake le resulta imposible alcanzar el pequeño paquete que gira tentadoramente sobre su cabeza- (Fig. 11). Tras subir al nivel superior (consulta la Fig. 10), gatea por la apertura de la pared derecha. Cuando estés al otro lado, dirígete hacia el sur. Mantén los ojos abiertos, en busca de un agujero en la pared que te permitirá volver gateando al túnel principal y coger la medicina pro vida que estabas buscando.



11

THE SORROW

¡Para la pena eterna, The Sorrow!

El "soldado médium", The Sorrow, es -o, mejor dicho, *era*- miembro de la unidad Cobra. Durante la guerra descubrió a montones de agentes enemigos encubiertos que se habían infiltrado en las filas aliadas. Siempre ha sido un soldado extraño, un individuo inquietante con poderes psíquicos aparentemente sobrenaturales. Se dice que es un médium con capacidad para comunicarse con el mundo de los fantasmas, y que puede conjurar los espíritus de los muertos; que puede oír sus voces, sentir su dolor. The Sorrow va a la batalla desarmado, pero eso no quiere decir que no sea un enemigo mortal.

СОЮЗ

The Sorrow es un adversario bastante inusual que no tiene barras de VIDA o energía. No podrás derrotarlo con un tradicional intercambio de tiros y golpes. El encuentro siempre termina con lo que parece ser la muerte de Snake, lo cual es bastante desconcertante... hasta que te des cuenta de que la opción de seleccionar Continuar en la pantalla "Snake is dead" es un hábil truco. Al morir Snake, abre la Ventana de objeto con L2 y utiliza la píldora resucitadora (Fig. 12). Puedes incluso saltarte todo este encuentro ahogando a Snake en el río, aunque así no conseguirás la recompensa disponible para los que sobrevivan a esta "pelea" hasta su amargo final.

12

Camina hacia delante por el agua y no intentes nadar: si Snake bucea, un fantasma le agarrará por las piernas. The Sorrow invocará a los fantasmas de todos los individuos que Snake haya matado en el juego. Si has incapacitado a todos los enemigos de forma no letal, esto será un auténtico paseo, ya que sólo aparecerán los 4 Cobras: The Pain, The Fear, The End y The Fury (Fig. 13). The Sorrow disparará ocasionalmente algún proyectil a Snake -quizá un rayo ectoplasmático-, pero puedes apartarte a un lado para esquivarlo con facilidad (Fig. 14). Los impactos directos derribarán a Snake y consumirán un poco de VIDA.



13

Los espíritus de los muertos intentarán tocar a Snake, reduciendo su VIDA al hacerlo. Evita a los fantasmas todo lo que puedas, pero golpéales físicamente cuando se acerquen demasiado (Fig. 15). Si un fantasma recibe un impacto se disolverá unos instantes, permitiéndote escapar de sus garras. Haz lo mismo cuando The Sorrow se acerque con intenciones táctiles.

Cuando -o, para ser más preciso, si- consigues finalmente llegar al esqueleto de The Sorrow, no podrás evitar la muerte repentina de Snake de ninguna forma. Revívelo con la píldora resucitadora. Tu recompensa por llegar hasta este punto será el **uniforme de espíritu**, que podrás encontrar en el menú Camuflaje cuando recuperes la mochila.



14



15

TIKHOGORNYJ

Tikhogornyj: Detrás de la Cascada

KABUKI *2

*1

* 1 bajo la roca.
* 2 tras reunirte con Eva

ANIMALES	PLANTAS
Anaconda gigante	Hericio escamoso
Rana subaspera	Melón de viña
Cangrejo keniata	Banana china
Markhor	Consuelda
Ardilla voladora japonesa	Amur Kudzu
Tordo Whistling-Thrush	
Labeo rojo	
Palometa	
Arowana	


16


17


18

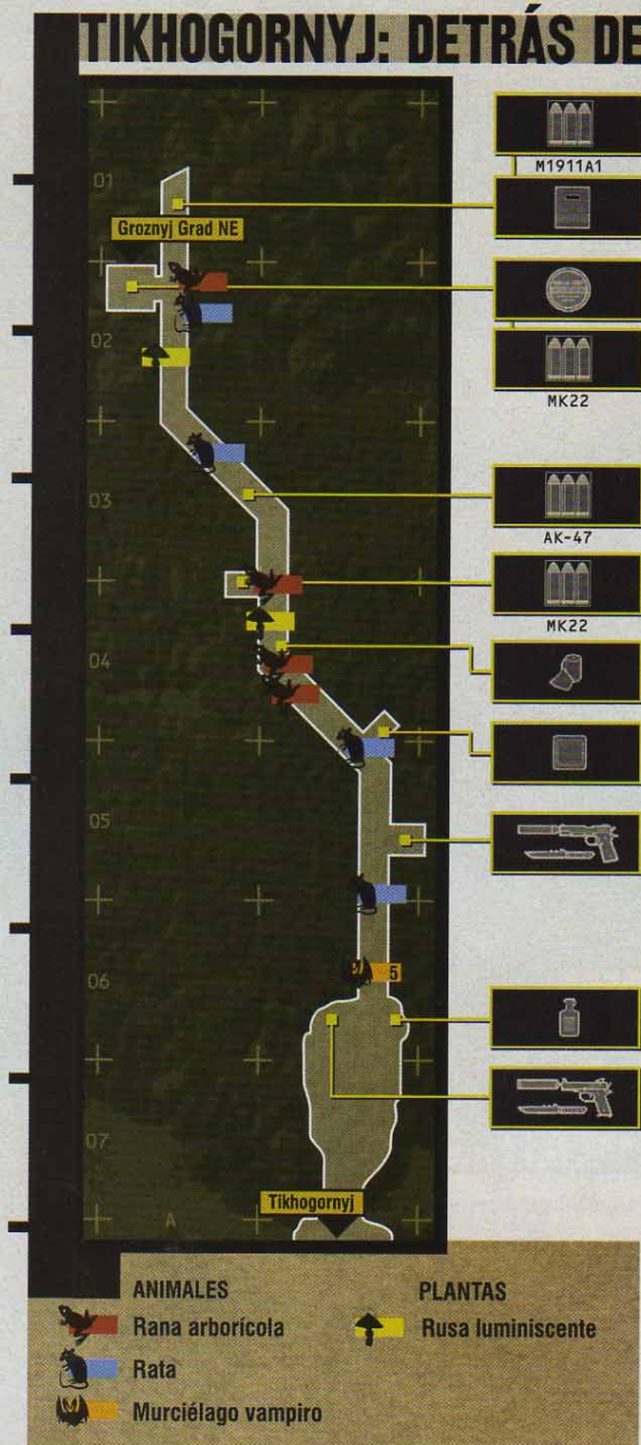
1 DE VUELTA EN LA URSS

Tras su estancia temporal en el reino de los muertos, Snake vuelve a la URSS encantado de la vida. La reunión con Eva se supone que debe celebrarse detrás de la cascada; tendrás que caminar río arriba para llegar allí, aunque no podrás seguir el río en línea recta. Primero, ve hacia la derecha, a la otra orilla. Camina un poco hacia el norte y vuelve al río, que podrás cruzar con ayuda de un tronco (Fig. 16). En el río, dirígete al norte hasta que tengas oportunidad de ir a la derecha (Fig. 17). Encontrarás un poco de medicina pro vida bajo una roca. Sigue el camino hacia la derecha y luego hacia el norte, hasta que llegues a un pequeño estanque. Camina por la orilla derecha hasta que estés detrás de una cascada.

LA UNIDAD DE OCELOT

Si el transmisor sigue en la espalda de Snake, una unidad de Ocelot estará esperándote en esta zona. Si éste es tu caso, los animales que podrás ver en el mapa (con la excepción de los peces) no aparecerán. El primer soldado de élite está al acecho en el saliente que hay junto a la medicina pro vida. Al principio mira hacia la derecha. Puedes distraerlo lanzando comida detrás de su posición (Fig. 18), lo que te permitirá colarte. Si te descubren, echa a correr hacia la cascada. La película de presentación activada por tu llegada allí cancelará la alerta.

TIKHOGORNYJ: DETRÁS DE LA CASCADA



1 HOGUERA Y ROMANCE

Eva devolverá a Snake su mochila durante la cita ante la chispeante hoguera (Fig. 19). Su inventario estará intacto, con la excepción de ciertos alimentos. Quizá cómo compensación -ya que es la principal sospechosa del robo de comida-, Eva entrega a Snake la llave C del hangar del Shagohod y cuatro paquetes de explosivo C3. Regresa a Groznyj Grad siguiendo simplemente los túneles desiertos que van hacia el norte.

Por el camino podrás llenar las jaulas vacías de tu menú Comida, tranquilizando alguna rana arborícola. También deberías coger algunas setas luminiscentes rusas. Podrás encontrar munición y medicina en el túnel y, justo al final, encontrarás la caja de cartón B (Fig. 20). Fíjate en que está etiquetada con la dirección del laboratorio de armas: hangar. Regresa caminando a la puerta de la izquierda. Coge la ración y las balas para Mk22 antes de subir la escalera hacia Groznyj Grad.


19



20



21

UN DESVÍO HACIA EL SUR

Cuando vuelvas a atravesar la cascada, de camino a Tikhogornyj, encontrarás la pintura de cara kabuki en el estanque (Fig. 21). Si conseguiste capturar una serpiente tsuchinoko viva en un punto anterior del juego, encontrarás otro ejemplar aquí.

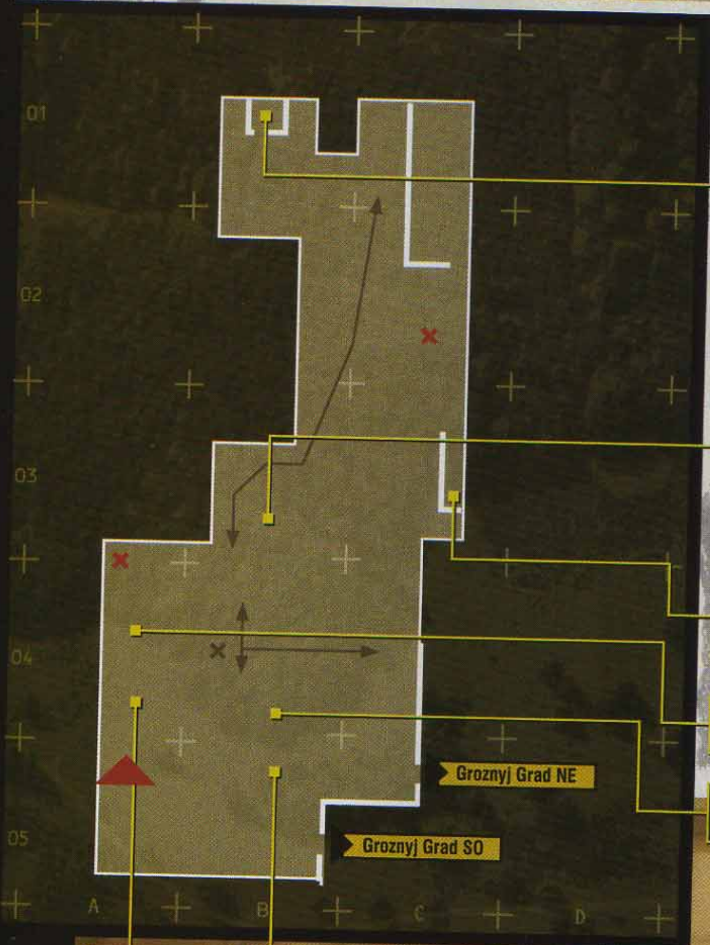
LA CAZA DEL SHAGOHOD

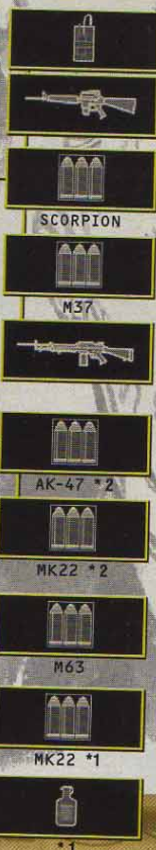


"Volgin y el Shagohod son una seria amenaza para el mundo libre. ¡Debes detenerlos, Snake! Usa el explosivo C3 para volar los 4 tanques de combustible del hangar y destruir el Shagohod."

Frecuencia: 140.85

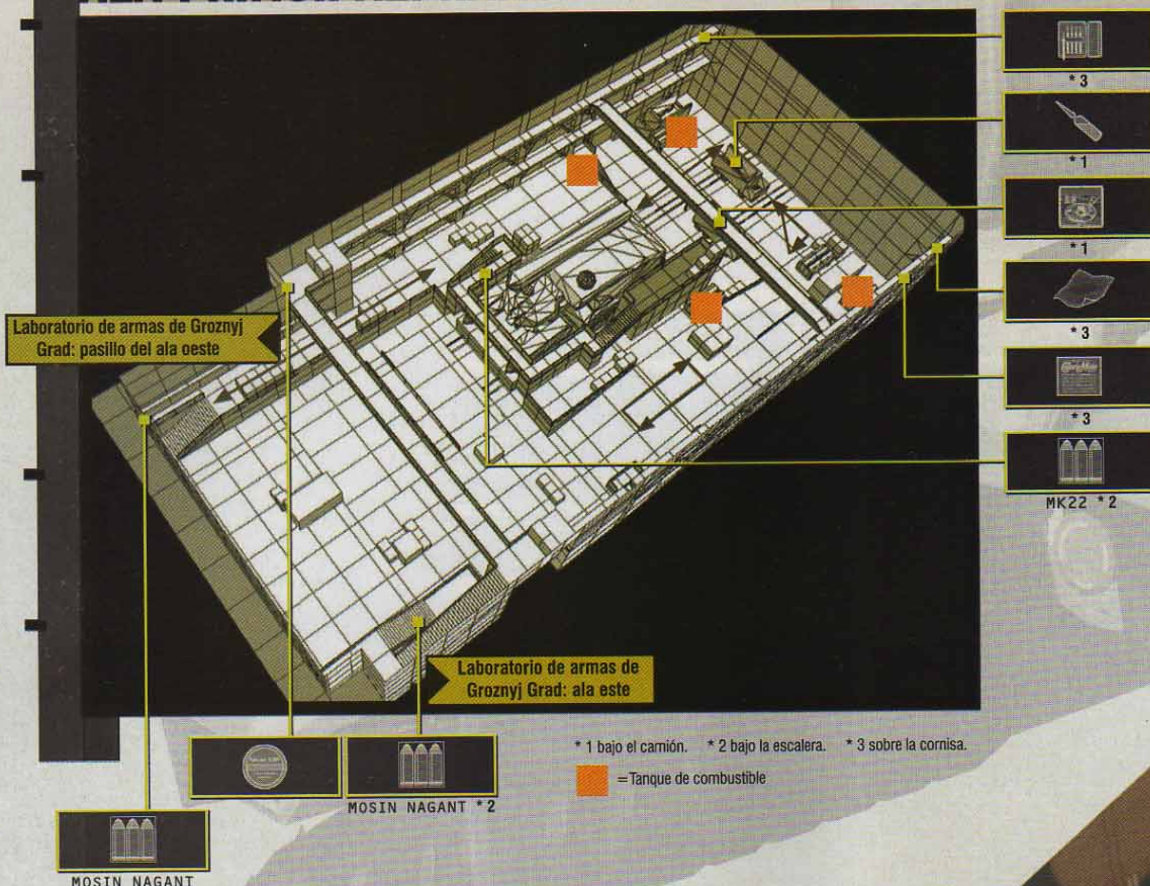
NORDESTE DE GROZNYJ GRAD





* 1 bajo el tanque. * 2 en la zona de carga.

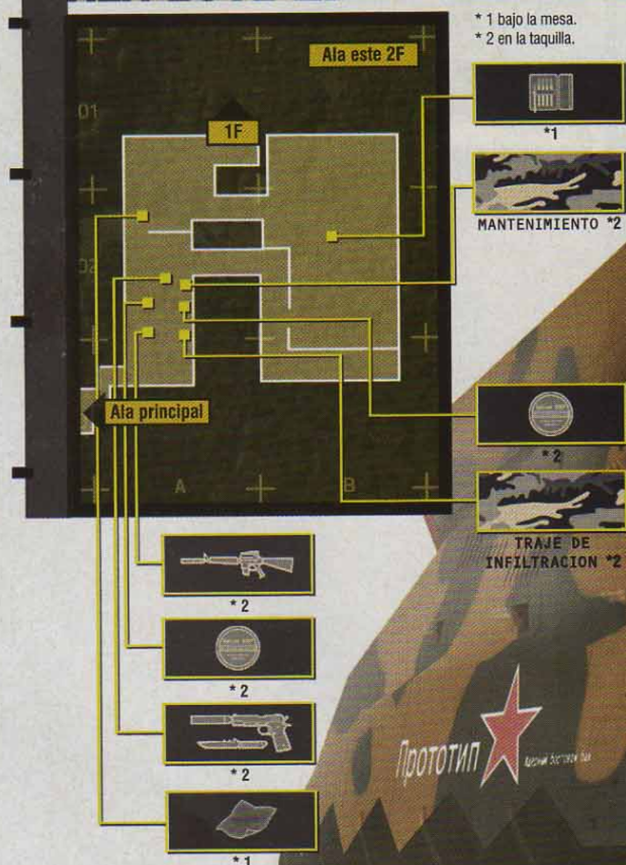
ALA PRINCIPAL: HANGAR



* 1 bajo el camión. * 2 bajo la escalera. * 3 sobre la cornisa.

= Tanque de combustible

ALA ESTE 2F



* 1 bajo la mesa.
* 2 en la taquilla.

1 NOROESTE DE GROZNYJ GRAD

Tu regreso a Groznyj Grad empieza detrás de un tanque, en la esquina sudoeste del mapa. Ten cuidado: hay un montón de guardias peinando la zona. Usa el camuflaje de resplandor para minimizar la posibilidad de ser descubierto. Tu objetivo es el hangar que contiene el Shagohod, en el ala principal. Antes de colocar el C3 deberías visitar los vestuarios del ala este para obtener unas ropas menos sospechosas.

Corre en sentido contrahorario por el borde del área. Ve al sur y luego sigue el borde inferior del área, hacia el este. De esta forma evitarás llamar la atención de los guardias que controlan los tanques (Fig. 1). En el límite oriental del área, dirígete hacia el norte y pégate a la pared. Evita al perro y sube a la parte trasera del camión que está a la izquierda de la zona vallada (Fig. 2). Ahora, utiliza la caja de cartón B para ser transportado mediante este servicio de mensajería tan eficaz.

MAPA DE GROZNYJ GRAD

Los objetos de Groznyj Grad están en la misma posición que durante tu primera visita (consulta los mapas en páginas 136-137 y 140). Sin embargo, hay tres nuevos objetos en el laboratorio de armas de Groznyj Grad: pasillo del ala oeste, donde 2 soldados protegían antes la sala en la que estaba Sokolov: un silenciador para XM16E1, un silenciador para M1911A1 y la siempre popular medicina pro vida (Fig. 3).

PENSANDO FUERA DE LA CAJA

Si has sido tan descuidado cómo para dejar la caja de cartón B en el túnel de detrás de la cascada, tendrás que entrar en el laboratorio de armas a pie, cómo en tu primera visita. Desde el nordeste de Groznyj Grad, atraviesa la puerta hacia el ala este.

2 VIVIR EN UNA CAJA

La caja en la que va Snake será llevada a la esquina sudeste del hangar (en el ala principal). Dado que tu disfraz de científico no tiene ninguna utilidad en el hangar, necesitas encontrar un nuevo uniforme. Sube corriendo las escaleras. En el piso de arriba (Fig. 4), camina hacia el sur por la puerta del pasillo entre las alas este y oeste. Ahora ve a la derecha, al vestuario del laboratorio de armas: ala este.



01



02



03



04

3 LE SIENTA MUY BIEN, SEÑOR

En la hilera de taquillas de la derecha abre la segunda empezando desde arriba (Fig. 5). Saca el uniforme de operario de mantenimiento, equípalo y quítate cualquier pintura de cara que lleves. Si decides echar un vistazo por otras salas del ala este, deberás llevar el uniforme de científico.

Antes de entrar en el hangar tendrías que visitar la taquilla en la que dejaste al Comandante Raikov (Fig. 6). Abre la que tiene una raya roja y coge el traje de infiltración. Este uniforme de enorme utilidad reduce el daño a la mitad y el consumo de energía. La taquilla que está dos puertas a la derecha contiene una ración; en las taquillas de la izquierda encontrarás un silenciador para XM16E1 y otra ración. La taquilla que contiene el silenciador para M1911A1 está cerrada. Ábrela a golpes, con una combinación de puñetazos y patadas.

4 LOS TANQUES DE COMBUSTIBLE

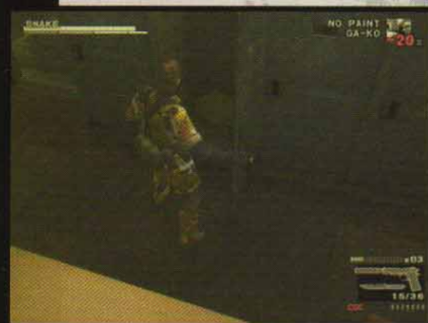
Llevar el uniforme de mantenimiento te permitirá moverte por el hangar con relativa facilidad. Después de todo, ¿qué podría ser más incongruente que un mecánico con el pelo largo, una bandana y un parche en el ojo? Al igual que con el disfraz de científico (consulta la página 106), tendrás que evitar el contacto cercano con tus "colegas". Gírate deprisa si algún mecánico con mono azul empieza a sospechar (Fig. 7). Puedes usar el puro de gas o el pañuelo para silenciar a chivatos en potencia, pero asegúrate de ocultar los cuerpos con mucho cuidado.

Hay cuatro grandes tanques de combustible en la parte trasera de la sala: dos a la izquierda y otro para a la derecha del Shagohod. Pon una carga de C3 al lado de o en todos los tanques (Fig. 8). Sólo puedes colocar el C3 en ciertos puntos. Si intentas colocarlo en el sitio equivocado, un efecto de sonido te lo indicará. Es de vital importancia que Snake no sea visto poniendo el C3, o la misión fallará inmediatamente. Además, no podrás poner los explosivos si hay una situación de alerta activa. Si alguien dispara a uno de los tanques, explotará; la deflagración resultante será fatal.

Después de haber puesto dos cargas de C3, Eva contactará contigo por radio. Al colocar el cuarto explosivo se activará una película de presentación que desemboca en el enfrentamiento contra Volgin. Prepara tus armas y tu equipo antes de colocar el último C3. Incluso puedes ponerte el traje de infiltración justo antes de colocarlo, si te apetece.

OBJETOS EN EL HANGAR

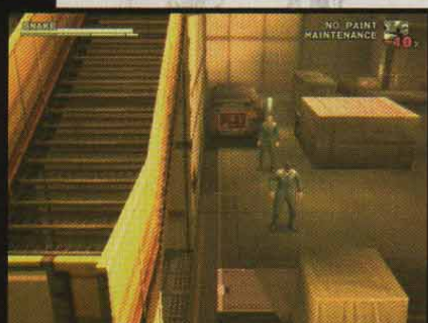
Si quieres localizar el puro de gas, el pañuelo y el calorie mate que se encuentran en este hangar, tendrás que escalar un poco. En mitad de la pared este hay una escalera que sube a una cornisa metálica. Desde allí, otra escalera te lleva a la parte superior (Fig. 9). Si quieres coger la medicina pro vida, la encontrarás bajo un camión. La mejor manera de alcanzarla es gatear bajo el vehículo desde el norte, ya que la imagen de Snake arrastrándose sobre el estómago hará que los inquilinos del hangar den la alarma (Fig. 10).



05



06

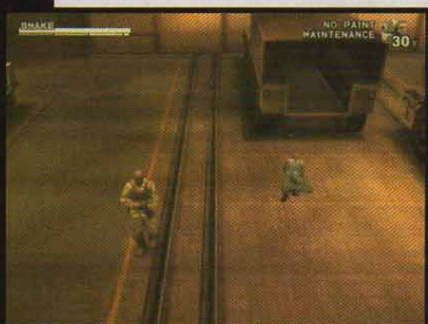


07


08

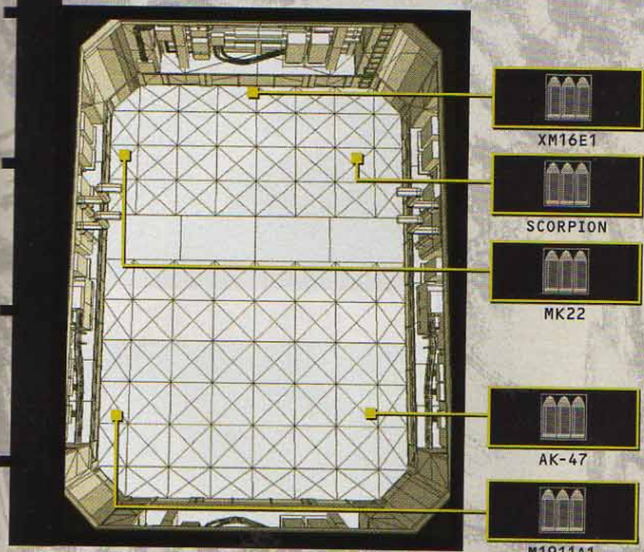


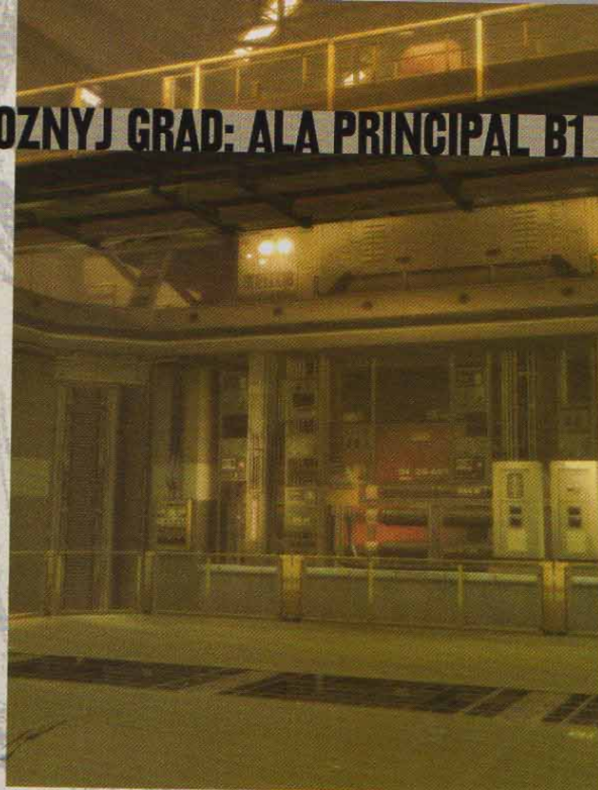
09



10

LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA PRINCIPAL B1





CORONEL VOLGIN

Yevgeny Borisovitch Volgin es coronel del GRU y líder de una facción extremista del ejército soviético. Durante la Segunda Guerra Mundial trabajó para la policía secreta nacional, la NKVD, famosa por su brutalidad contra sus propios compatriotas. El objetivo de Volgin es liberar su patria de políticos liberales y luego hacerse con el control. Se supone que el invento de Sokolov, el Shagohod, va a proporcionarle los medios para conseguir esto. El dinero no le importa, ya que cuenta con fondos prácticamente ilimitados para alcanzar su objetivo. Volgin está considerado un monstruo sádico, despiadado y hambriento de poder. En Occidente es conocido (y temido) por su apodo: Thunderbolt (relámpago).







ВОЛГИН

La batalla contra Volgin tiene un límite de tiempo. Cuando la cuenta atrás llegue a cero, el hangar explotará, matando a todo el que se encuentre dentro (Snake incluido). Tu primera acción será cambiar el uniforme de mantenimiento por el traje de infiltración, si no lo has hecho ya. Una vez vestido adecuadamente, deberás tener en cuenta estos aspectos:

- El escudo de energía de Volgin bloquea los impactos frontales.
- Cuando veas electricidad alrededor de su cuerpo no podrás realizar ataques físicos.
- Si Snake tiene un arma en su mano, Volgin lanzará descargas a Snake. Si una de ellas le alcanza, la munición del arma de Snake explotará, causándole daños. Tendrás que recargar el arma si esto te ocurre. Es mucho mejor apartar las armas antes de que te alcance una descarga.
- Volgin atacará con puñetazos y patadas si Snake se acerca.
- Si Volgin levanta un brazo, estará a punto de disparar una ráfaga de balas. Apártate a un lado para esquivarlas.
- No tienes que prestar atención a Ocelot durante este combate.

Volgin se muestra un poco reservado al comenzar esta pelea, pero lanzará una descarga en cuanto Snake empuñe un arma (Fig. 11). Este predecible ataque es la debilidad de Volgin, ya que puedes esquivarlo fácilmente guardando tu arma y apartándote a un lado. Corre alrededor de Volgin y dispárale donde es vulnerable (en la espalda y costados), luego guarda el arma y retrocede. Repite este procedimiento varias veces.

Si el coronel consigue energía para realizar su ataque de fuego rápido (Fig. 12), puedes dispararle a la cabeza desde un lado o desde atrás. Tras varios ataques, Volgin correrá hacia la caja de fusibles para rellenar su suministro de electricidad. Puedes dispararle por la espalda cuando lo haga. (Si no tienes tiempo suficiente para disparar a Volgin, evita usar la vista en primera persona).

Otra estrategia es utilizar el combate cuerpo a cuerpo. Nada más empezar, corre hacia Volgin y ataca (mantén pulsado ◎); luego lánzalo al suelo (suelta ◎, vuelve a pulsar el botón inmediatamente y mueve el joystick analógico izquierdo en la dirección deseada). Por último, lánzate y da una voltereta sobre su espalda (Fig. 13). Si no está rodeado de relámpagos al levantarse, puedes intentar agarrarlo de nuevo. También podrías tirar al coronel al suelo usando CQC - Tirar, pero él estará más electrificado al levantarse. Retrocede, espera hasta que no esté rodeado de electricidad y repite el ataque. Tras 2 ó 3 lanzamientos con voltereta, estarás a medio camino de derrotarlo.

En cuanto haya perdido el 50% de su VIDA o energía, una película de presentación interrumpirá la pelea. Tras ella, será más fuerte, más agresivo, más difícil de dar y dispondrá de dos nuevos ataques. Uno se identifica rápidamente por el gesto de preparación: levanta los brazos y crea una carga antes de lanzar balas en todas las direcciones. Túmbate delante de Volgin para evitar los proyectiles (Fig. 14). El segundo ataque es comparativamente raro: lanza una onda eléctrica de choque por el suelo, que puede evitarse con un lanzamiento-voltereta. Además, el ataque eléctrico básico de Volgin es más potente durante la segunda parte de la batalla: ahora lanzará dos descargas a las armas de Snake.

Puedes evitar el primer ataque al principio de la segunda mitad de la pelea con una artimaña -pero sólo si no has usado el disfraz de Raikov-. Ponte la máscara en cuanto termine la escena y corre hacia Volgin. Cógelo por sorpresa y agárralo. Si has derribado a Volgin llevando la máscara de Raikov, aparecerá un signo de exclamación sobre su cabeza (Fig. 15). Vuelve a agarrarlo inmediatamente. De esta forma podrás terminar la pelea rápidamente.



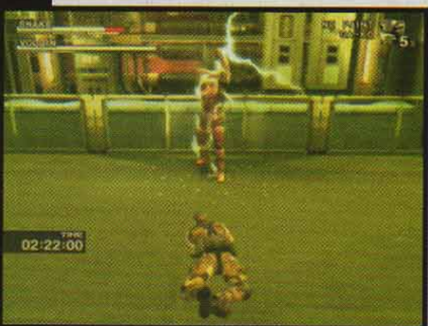
11



12



13



14



15

Si reduces su energía a cero, Volgin soltará el uniforme Guerra Fría al final de la pelea. Naturalmente, puedes conseguir el mismo efecto con la Mk22, si así lo prefieres; los ataques cuerpo a cuerpo no son obligatorios. Coge el uniforme rápidamente, antes de que empiece la siguiente película de presentación. El uniforme Guerra Fría es bastante raro: los soldados soviéticos no atacarán por el lado de la bandera soviética (la parte delantera de Snake), pero sí que lo harán por la espalda cubierta de barras y estrellas...



16

FUERZA BRUTA

Si pasas de sutilezas y combate de precisión, siempre te queda la artillería pesada. La barrera de energía de Volgin no aguantará mucho contra una lluvia incesante de balas de una M63 o de un AK-47 (Fig. 16). Tras un tiempo corto, su escudo empezará a colapsarse y él a sufrir daños. Sigue disparando. En cuanto vacíes un cargador, pulsa dos veces R2 rápidamente para recargar de inmediato. Ocelot te abastecerá de más munición para M63 y AK-47 si se te acaba. Si Volgin lanza uno de sus ataques relámpago aparta el arma rápidamente y cambia de posición.



17

MENEA LA RANA

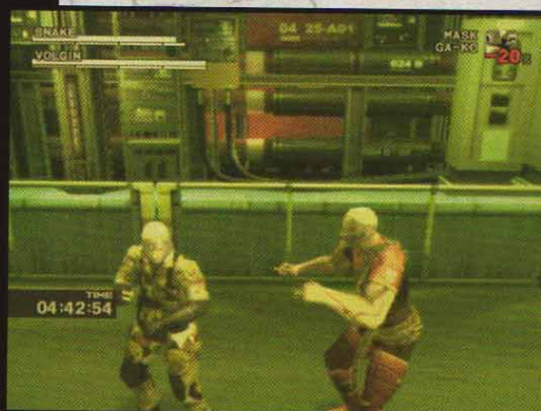
Hay unos cuantos objetos que puedes usar para que tu batalla contra Volgin sea un poco más sencilla. El primero (y quizá el más surrealista) es lanzar una rana arborícola viva a la arena. El pequeño anfibio recuerda al coronel la lluvia -algo que, dado su estado permanentemente electrificado, le produce pavor-. Retrocederá y concentrará sus ataques sobre la rana arborícola, lo cual te dará una oportunidad de atacarlo sin miedo a represalias inmediatas (Fig. 17).



18

DESVIADO

Lanza una seta rusa luminiscente al suelo y la siguiente descarga de Volgin, en lugar de ir directa hacia las armas de Snake, dará en el hongo (Fig. 18). Las granadas chaff también pueden usarse para desviar las descargas.



19

RAIKOV, ¿ERES TÚ?

El coronel tiene -cómo todo el mundo sabe- una especie de debilidad por el comandante Raikov. Puedes explotar esto con malicia premeditada. Ponte la máscara y Volgin se tragará el engaño (Fig. 19). Puedes hacerlo una vez y realizar un ataque "libre", pero no podrás engañarlo una segunda vez...

EL FUGITIVO

1 GROZNYJ GRAD

Tras derrotar a Volgin, huirás del Shagohod con Eva. No puedes destruir aún esa monstruosidad, pero tampoco te hará mucho daño. Durante el viaje salvaje por Groznyj Grad todas tus armas tendrán munición ilimitada. No sólo verás los indicadores de Snake en la pantalla, sino también los medidores de VIDA y energía de Eva. Ambos tienen que sobrevivir, pero esto tampoco es una gran hazaña. El mayor peligro aquí es el uso inexperto del lanzacohetes y el peligro de que puedas dar a algo cercano y sufrir daños a causa de la explosión.

De vez en cuando, Eva se detendrá si algún guardia bloquea su avance (Fig. 20). Cambia a visión en 1ª persona y dispárales. Deberías llevar el traje de infiltración o, si derrotaste a Volgin sin matarlo, el camuflaje de Guerra Fría (Fig. 21). Los soldados soviéticos no dispararán a la bandera soviética del torso de Snake pero -recuerda- no tendrán ningún reparo en disparar a su espalda.



2 SUR DE LA PISTA DE ATERRIZAJE DE GROZNYJ GRAD

En el sur de la pista de aterrizaje te encontrarás, por primera vez, con un bloqueo preocupante. Eva sólo continuará cuando hayas matado a la mayoría de los enemigos que impiden vuestro avance. Tu objetivo principal debería ser ocuparte del hombre del tejado equipado con un lanzacohetes (Fig. 22). Atento a los tanques de combustible que encontrarás a tu paso; dispara a todos para hacer que exploten. En la segunda parada tendrás que matar de nuevo a los soldados para continuar. De ahí en adelante habrá muchos soldados a lo largo de tu ruta (incluyendo a otro hombre con un lanzacohetes en el tejado), pero Eva no volverá a detenerse en esta zona.

3 PISTA DE ATERRIZAJE DE GROZNYJ GRAD

En la pista de aterrizaje, Snake y Eva serán perseguidos por soldados con motos (Fig. 23). Si eres hábil con el lanzacohetes, úsalo para disparar directamente a las motos o delante de las mismas. Recuerda recargar manualmente el RPG después de cada disparo. Pulsa dos veces R2 rápidamente para aumentar tu velocidad de disparo. También puedes usar cualquier otra arma. Si miras a tus enemigos mientras llevas el uniforme de Guerra Fría no te atacarán.

En la segunda sección de la pista de aterrizaje, el Shagohod volverá a atacar. A no ser que tomes una postura ofensiva, intentará aplastar tu moto. También dispara con una ametralladora y con misiles guiados. Dispara tu RPG a sus "huellas" para entorpecerlo (Fig. 24). Puedes disparar a los misiles guiados para detenerlos en el aire o usar granadas chaff para desviarlos. Al cabo de un rato, llegarás al puente (y a la siguiente fase de este enfrentamiento). Puedes causar un poco de daño al Shagohod, que se acumulará para la batalla que se avecina, pero no esperes poder mellar significativamente su energía.



20



21



22


23



24

PUENTE FERROVIARIO DE GROZNYJ GRAD

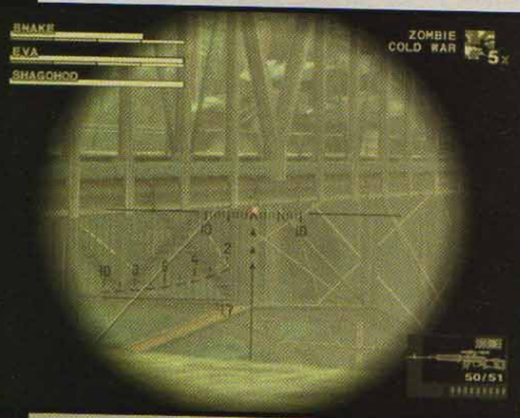
1 ¡DETENGAN AL SHAGOHOD!

Eva ha fijado al puente dos cargas de C3, que tendrás que activar con un fusil de francotirador. La luz parpadeante te ayudará a localizar estos dispositivos desde lejos (Fig. 25). Si tienes problemas para ello, usa las gafas térmicas. Eva también te ayudará a localizar el C3.

Abre fuego lo antes posible sobre el C3, empezando por el de la izquierda. Sólo deberías disparar al segundo C3 cuando el Shagohod llegue al puente. Tómate tu tiempo para apuntar (Fig. 26) y escucha los comentarios de Eva. Dispara en cuando ella diga: "¡Están aquí!"

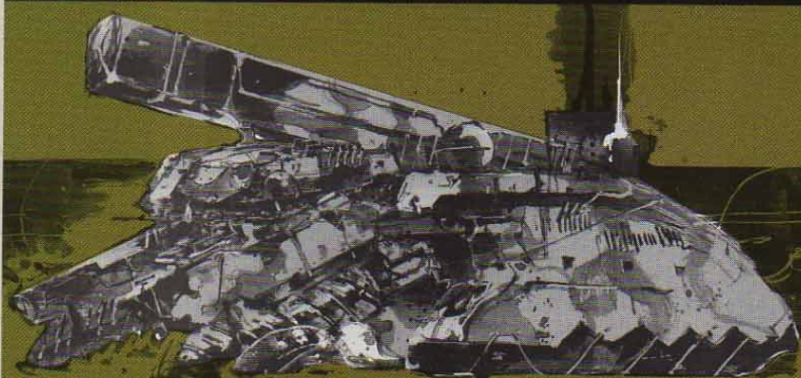


25



26

SHAGOHOD



Prototipo, fase 2.

Tripulación:	2.
Peso:	152,5 toneladas.
Longitud:	22.000 mm.
Anchura:	6.400 mm.
Altura:	8.200 mm.
Velocidad (con amplificación):	> 500 km/h.

Armamento:
2 ametralladoras pesadas DShKM de 12,7 mm (300 disparos/min).
Vaina ametralladora de 100 cañones.
6 misiles guiados tierra-aire 9K112 Kobra.
Misiles nucleares SS-20 clase Saber.
Alcance del misil balístico intercontinental: 10.000 km.



27

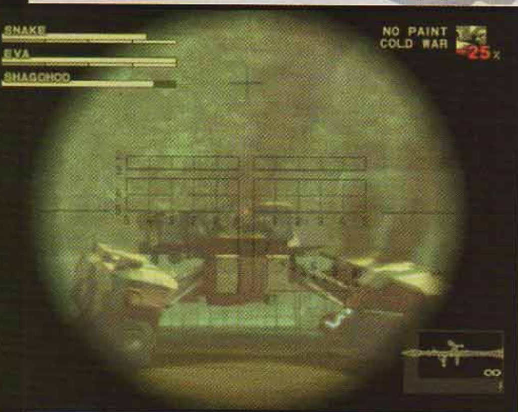






ШЭГОУХ

Eva rodeará al Shagohod. Ponte el traje de infiltración si todavía no lo has hecho, y cambia al RPG (que,cómo el resto de tus armas, todavía tiene munición ilimitada). El punto vulnerable del Shagohod es la parte trasera de la cabina. Usa el RPG para volar ambas orugas. (Fig. 27). Esto paralizará el vehículo, permitiendo a Eva avanzar hacia su parte trasera vulnerable. En cuanto la parte de atrás de la poderosa plataforma armamentística esté a la vista, dispara un misil al objetivo (Fig. 28). El Shagohod será ahora invulnerable durante un corto periodo de tiempo. Recarga (pulsa rápidamente R2 dos veces) y dispara de nuevo antes de que el punto débil deje de estar a la vista.



28

La forma más frecuente de ataque del Shagohod es disparando sus dos pequeñas ametralladoras. Ocasionalmente se abrirá una rendija desde la que se disparará un espeso rayo de balas (Fig. 29). Puedes detener esto disparando un cohete. A veces, el Shagohod lanza misiles guiados, que pueden ser destruidos en el aire, o desviados con granadas chaff. Finalmente, Volgin intentará aplastar a Snake y a Eva con todo el peso del Shagohod. Todos estos ataques cesarán con tan solo acertar a una oruga con un cohete. A pesar de su apariencia intimidante, el Shagohod no supone una gran amenaza durante esta parte del combate, y deberías superarlo con facilidad.



29



VOLGIN Y EL SHAGOHOD

En la segunda fase del combate, Snake se bajará de la moto. Volgin al descubierto es ahora el objetivo principal de tus ataques. Al igual que en la batalla del hangar, el coronel posee un escudo de energía que le protege de ataques directos frontales; y, de nuevo, puedes romper dicha barrera. Hay cinco torretas antiaéreas en el borde del área. Elige una que esté a una distancia segura de tu atacante, mientras el "Volgohod" concentra sus ataques en Eva. Toma posición y mantén pulsado L1 para mejorar tu puntería (Fig. 30), y luego dispara sobre Volgin. Él intentará atacar a Snake con el Shagohod. Sin embargo, cómo su avance se detendrá cada vez que penetres sus escudos, le acertarás desde lejos con impunidad casi total si tu puntería es certera. Si se acerca peligrosamente, procura salir de la torreta antes de que Volgin la ataque (Fig. 31).

Por supuesto, hay otras formas de vencer a Volgin. Mientras no haya ningún uniforme adicional cómo recompensa por una victoria sin muerte, seis disparos certeros con el Mk22 serán suficientes para derribar a tu adversario. Sin importar el arma que uses, causarás el mayor daño con un disparo directo a la cabeza. Dispara tan pronto cómo Volgin se ponga de lado o de espaldas. Tras esto, tendrás toda su atención. Ahora intentará atropellar a Snake. Puedes evitar el Shagohod esquivándolo por los lados, pero lo más rápido y conveniente es correr directamente hacia el Shagohod y ponerte debajo de él mientras acelera; ponte entre las orugas y la cabina, no directamente en medio (Fig. 32). Si te equipas con una caja de cartón, podrás usarla para pasar bajo el centro del Shagohod, o conseguir el mismo efecto agachándote. Cuando Volgin pase sobre Snake, gira inmediatamente y dispara a la parte trasera de su cabeza. Ahora repite el procedimiento desde el principio.

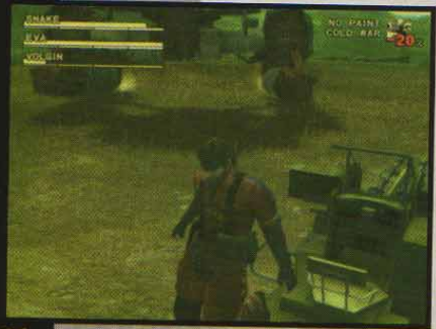
Al igual que en el primer combate, también puedes disparar a las orugas con el RPG para detener al Shagohod. Esto no sólo dejará inútil al vehículo por un corto tiempo, sino que también fundirá el escudo de Volgin, lo que permitirá ataques frontales (Fig. 33). cómo tu reserva de munición ya no es ilimitada durante esta batalla, tendrás que vigilar dicha reserva. Eva dejará unas reservas para que las recojas, pero procura esquivar su moto...

El Shagohod usa los mismos ataques que encontraste en la primera ronda. Esquiva los disparos de las dos ametralladoras corriendo alrededor del vehículo, alejándote ligeramente de él mientras corres. Puedes evitar el cañón central tan solo con correr a los lados. Cuando te enfrentes a misiles guiados, lanza granadas chaff, dispárales, o simplemente huye. Si la batalla se vuelve demasiado caótica, puedes saltar al borde de la arena y quedarte allí (Fig. 34) hasta que Volgin deje de disparar.





30



31



32



33



34



35



36



37

2 LA FUGA CONTINÚA

Una vez que hayas vencido a Volgin y al Shagohod, los soldados del norte del puente ferroviario de Groznyj Grad proseguirán en su terca búsqueda (Fig. 35). Cuando lleguen sólo desde un lado, deberías escoger el uniforme Guerra Fría; en todos los demás casos, opta por el traje de infiltración. Tu reserva de munición es ilimitada durante esta persecución. Inicialmente, Snake y Eva serán perseguidos por motos con sidecar. Encontrarás varias barricadas improvisadas, pero no serán suficientes para detener a Eva.

En el sur de Lazorevo, varias plataformas volantes se unen a la trifulca (Fig. 36). Al poder atacar desde cualquier ángulo, el uniforme Guerra Fría no ofrece una protección óptima. Puedes disparar a los pilotos, o bien usar el RPG para destruir sus vehículos. Cuando Eva diga "Snake, ahí delante ¡Tronco!", mira adelante. Un tronco caído está atravesando la carretera (Fig. 37). Destrúyelo con un cohete -varios disparos con el SVD también servirán- o perderás VIDA.

En el norte de Lazorevo, las motos atacarán de nuevo, y algunas comenzarán su asalto desde cualquier lado de tu vehículo. Eva anunciará ocasionalmente desde dónde están atacando. Es mejor que, en vez de fiarte de sus advertencias, uses el detector de movimiento para tener una visión clara de dónde están tus enemigos en todo momento. Tan pronto cómo Eva mencione un salto inminente, el paseo se habrá prácticamente terminado...

EL DUELO



"Snake, tu misión aún no ha terminado.
El enemigo todavía no ha abandonado su persecución.
Y sigues teniendo un último objetivo en tu misión:
The Boss te está esperando en el lago."

Frecuencia: 140.85

OESTE DE ZAOZYORJE





MK22

XM16E1

GRDA HUMO

GRDA DET.

AK-47

SVD

MOSIN NAGANT

2x

ANIMALES
- Pitón reticulada
- Rana arborícola

PLANTAS
- Seta de tinta
- Mango falso ruso



1 TODO SOBRE EVA

Lo primero que tienes que hacer es curar a Eva visitando el menú Cura. Ella tiene dos cortes que puedes curar con desinfectar, astringente, kit de sutura y venda. Recuerda curar también las heridas de Snake. Recoge las granadas cercanas, la munición y dos raciones (Fig. 1). Sufriendo a causa de sus heridas, Eva gasta energía a una velocidad feroz. Para saciar su voraz apetito, deberías cazar alguna pitón reticulada en tu viaje. Dale de comer a Eva antes de que su energía esté por debajo del 50%.

Para conservar la energía de Snake, deberías poner los objetos y armas que no necesites en la mochila; por ejemplo, el pesado RPG. Hazle señas con tu mano a Eva para que se ponga en marcha cuando estés listo para partir (Fig. 2). Avanza varios pasos y espera a que Eva pueda seguirte. Repite este proceso (hacer señas, correr, parar, esperar) mientras te mueves hacia el este y luego hacia el sur. Una película de presentación te avisará cuando lleguen enemigos.

¿MI LUGAR O TU LUGAR?

Para hacer que Eva camine tras Snake, tienes que hacerle una señal con tu mano usando ⓐ. Si la energía de Eva está por debajo del 25%, estará demasiado agotada para obedecer tu señal. En caso de que pierdas de vista a tu compañera, mira en el mapa para encontrar su posición.

Snake tiene que estar a unos pocos pasos de Eva para aplicar tratamiento en el menú Cura o darle de comer. Su comida favorita es la sopa de sobre, pero las serpientes y las ratas tienen un valor nutritivo similar. Eva se irá acostumbrando de forma gradual a la comida que en principio le desagrada cómo, por ejemplo, las raciones. Cuanto más alto esté su nivel de energía, sus ataques serán más agresivos (y útiles) cuando te enfrentes a enemigos.

2 CREANDO UN DESVIO

Inmediatamente tras la película de presentación, coloca dos o tres libros en el camino, uno detrás de otro (Fig. 3). Ahora gira al sur y hazle una señal a Eva para que te siga. Los soldados que se acercan desde el norte se distraerán completamente con la literatura informativa que les has dejado (Fig. 4) y podrás continuar tu viaje habiendo evitado una confrontación. Si te apresuras, podrás llegar a la siguiente área sin tener que sacar un arma ni una sola vez. Gira al este y quédate cerca de la pared de la izquierda para no perderte. Cuando llegues al cruce, desvíate a la derecha. En la cornisa que está delante de la salida, Snake tendrá que esperar a Eva para ayudarla.

Si no llevas ningún libro, puedes colocar minas Claymore para debilitar a tus perseguidores. Toma el camino del lado oeste; es estrecho, por lo que tus minas causarán más daño. Puedes incluso colocarlas en el tronco que está sobre el barranco, o simplemente destruirlo con TNT (Fig. 5).



01



02



03



04



05

ESTE DE ZAOZYORJE





06



07



08



09



10

1 RESISTENCIA INTENSA

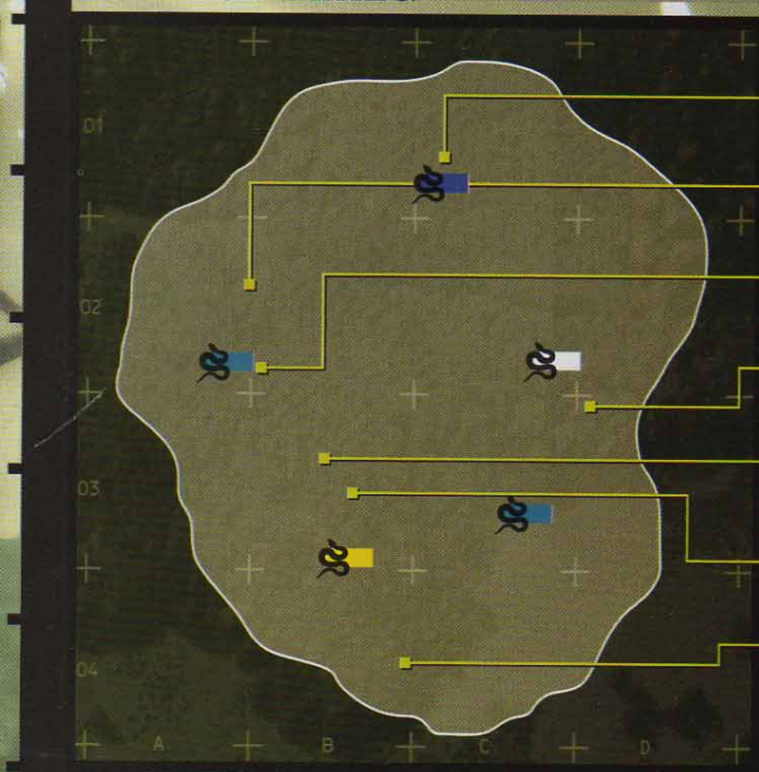
Ponte el camuflaje Bosque y Hoja rápidamente, y recuerda que el camuflaje de corteza de árbol será más eficaz cuando salgas de los helechos. Si avanzas y miras al norte, verás un guardia en el borde izquierdo del área (Fig. 6). Puedes eliminar a este hombre con un disparo a la cabeza con silenciador. Un poco más a la derecha, junto a los troncos, divisarás a tres guardias más (Fig. 7). Uno de ellos se mueve en círculos, mientras que los otros dos se mueven hacia el noreste, y luego vuelven. Hay un quinto soldado en el borde derecho, y no podrás verle desde tu punto de partida (Fig. 8). Usa tus gafas térmicas si te resulta difícil localizar a los soldados.

No puedes hacer nada para eliminar el estado de alerta permanente, así que puedes ahorrarte muchos problemas cargándote a los soldados de uno en uno con disparos a la cabeza precisos. No hace falta decir que no puedes dejar que te descubran. Tómate tu tiempo; tu posición de inicio no está en la ruta de la patrulla, así que no te descubrirán si tienes cuidado.

2 LA ÚLTIMA BATALLA

Tras despejar el área, sigue avanzando con Eva hasta que llegues a una cornisa. Mira al valle de abajo usando tus gafas térmicas. Allí debería haber al menos cuatro guardias. Puedes dispararles a todos con el Mk22 o un rifle de francotirador. Tres de ellos están escondidos tras unos troncos; uno muy a la izquierda, otro en el medio, y el último muy a la derecha (Fig. 9). El cuarto hombre está oculto tras los altos helechos a la izquierda del centro y es difícil de detectar, incluso con visión aumentada. Para que te sea más fácil localizarle, busca la serpiente que tiene cerca (Fig. 10). Cuando hayas acabado con todas las amenazas, dirígete con Eva a la salida del noreste.

ROKOVOJ BEREG



Los objetos aparecerán cuando Snake se quede sin munición.

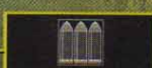












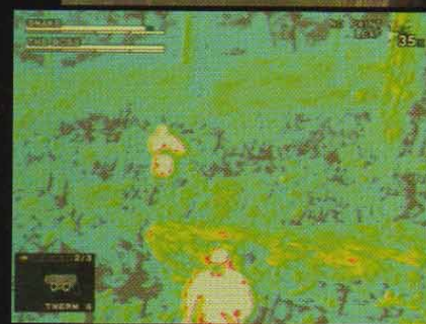


THE BOSS

La lucha contra The Boss tiene lugar en un campo de narcisos blancos. El camuflaje de nieve es la opción más acertada para esta zona, pero ten en cuenta que The Boss también será muy difícil de detectar con su traje blanco. Usa las gafas térmicas (Fig. 11) o un sensor para seguir su rastro. La lucha tiene un tiempo límite de diez minutos. No hay una cuenta atrás visible, pero The Boss te anunciará el tiempo que queda cuando pasen cinco minutos. También hay una pista sonora: la música adquirirá un tono más "urgente".

Cuando comience la lucha, The Boss correrá hacia Snake. Si llega hasta él, le tirará al suelo, y eso le restará mucha VIDA y le romperá unos cuantos huesos. Si Snake lleva en sus manos un arma que no sea CQC, The Boss se la arrebatará, le quitará la munición y tirará sus partes desmontadas al suelo (Fig. 12).

Puedes librarte de él y lanzar tu propio ataque pulsando ◎ en el momento preciso: cuando Snake gruñe al ser agarrado por The Boss. Si te parece complicado encontrar el momento adecuado, puedes intentar pulsar el botón con antelación, aunque esta técnica es mucho menos eficaz. Tras tu contraataque, The Boss quedará aturdida durante un breve instante (Fig. 13). Ahora agárrala y realiza un movimiento CQC Tirar: mantén pulsado ◎ y mueve el joystick analógico izquierdo en cualquier dirección.



11



12



13

Si pretendes vencer a The Boss reduciendo su energía, realiza una combinación puñetazo-patada una vez (pulsa ◎ tres veces rápidamente), luego usa lanzarse-voltereta hacia ella (mueve el joystick analógico izquierdo en dirección a The Boss y pulsa ◎ a la vez) mientras ella está tumbada en el suelo. Tras esto, escapa y cúbrete tras un árbol. Cuando The Boss se levante, será invulnerable (y estará muy enfadada) durante un breve instante, y disparará a Snake con su arma (Fig. 14). Tan pronto cómo termine esta secuencia de ataque, síguela y deja que vuelva a agarrarte, y comienza tu siguiente asalto con un contraataque. Repite esto seis veces para vencer a The Boss. El camuflaje no es importante a la hora de usar esta estrategia.

Nunca agarres a The Boss a no ser que tengas un plan de acción claro en mente. Si Snake duda antes de realizar un lanzamiento, su agarre será contrarrestado por The Boss y le lanzará al suelo. Cuando caigas al suelo tras uno de estos ataques, ponte en pie lo antes posible y derríbala con dos combinaciones puñetazo-patada.

Si The Boss está tumbada en el suelo, puedes sacar un arma y disparar a tu aturdida rival. Pero, por regla general, los ataques frontales con armas de fuego no son una forma muy buena de luchar contra The Boss. Ella puede parar todos los proyectiles -incluso los del RPG- con su rápida pistola Patriot. Si todavía no dominas el contador CQC, tendrás que adoptar una técnica más cautelosa. Ponte la pintura facial y el uniforme de nieve, y luego agáchate bajo la hierba alta al borde de la arena. Cuando tu índice de camuflaje esté a un 65% o más, The Boss lo tendrá difícil para detectarte. Búscala usando tus gafas térmicas, o simplemente estate atento a las nubes de pétalos blancos que se levantarán. Cuando la localices, dispara rápidamente a su cabeza o corazón con tu SVD (Fig. 15). Si se cae al suelo, busca inmediatamente un nuevo lugar para esconderte.

Tras tu victoria, una película de presentación mostrará una conversación final entre Snake y The Boss. Lo único que podrás hacer es pulsar ⊜ en el momento indicado; no hay otra solución. Pero esto aún no se ha acabado...



14



15

¡YO HE ESTADO ALLÍ, Y LO HE VISTO!

The Boss puede ser cegada por un breve instante con las granadas detonadoras, pero esto sólo funcionará en tres ocasiones; tras esto, ya no tendrán efecto alguno. Esto también es aplicable al resto de granadas. También puedes distraer a The Boss con sonidos; arrojando cargadores vacíos, por ejemplo.



LES ENFANTS TERRIBLES

Las tres serpientes -Solid, Liquid y Solidus- sólo pueden encontrarse en esta área. Son muy sabrosas, pero no tienen un uso especial o un significado oculto (salvo, por supuesto, que quieras coger al menos una vez todo tipo de planta o animal). Este trío de reptiles, los últimos animales del juego, pueden encontrarse reptando junto a un tronco.

TOP SECRET 211

WIG: INTERIOR

Subido al avión, tienes que tomar una última decisión: ¿izquierda o derecha? Tienes que tocar una de las armas del suelo (Fig. 16). Puedes escoger la de la izquierda: no afecta al final del juego. Sin embargo, si coges la de la derecha, Ocelot te permitirá conservar el arma. Esto te permite comenzar tu siguiente partida con una Single Action Army en tu mochila.

¡Felicidades! Te has ganado el honor de estrechar la mano al presidente. Tras ser premiado con un ranking al terminar los créditos, obtendrás diversos objetos de bonificación. Tienes más información sobre ellos en la página 193.

TOP SECRET 193, 210



16









1961 1962 1963 1964 1965 1966



1967 1968

EXTRAS

Metal Gear Solid 3 está lleno hasta los topes de paisajes, secretos y diversos elementos que no aparecen en la documentación oficial. Incluso si has completado la misión principal, te garantizamos que no has visto todo lo que puede ofrecerte. En esta sección, te presentaremos los innumerables trucos secretos, estrategias alternativas y nuevos objetos con los que puedes disfrutar. Comenzamos con trucos para el excelente minijuego "Serpiente contra Mono". Pasa directamente a la sección "Secretos" (página 192) si estás ansioso por descubrir el resto de sorpresas que te depara MGS3.

SERPIENTE CONTRA MONO

04. 01.

ЗМЕЯ ПРОТИВ ОБЕЗЬЯНЫ

BIENVENIDO A LA SELVA

Puedes comenzar el minijuego Serpiente contra Mono desde el menú principal. Hay un total de siete misiones atrapa-simios para Snake. Sin embargo, al principio sólo están disponibles los tres primeros niveles; tendrás que activar el resto de las misiones. Si te conviertes en un cazador de primates *de primera*, puedes incluso ganar dos objetos de bonificación que podrás usar en el modo misión principal.

El equipo

Al comenzar su cacería de monos, Snake está equipado con el monogun (una pistola con munición ilimitada), y varias granadas detonadoras. El monogun tiene un visor láser que te ayuda a apuntar con precisión (Fig. 1). Adicionalmente, puedes pulsar L1 para acercar la visión sobre los objetivos, mientras estás usando la visión en 1ª persona. Por último, los prismáticos te ayudarán a encontrar a los monos.

Podrás encontrar más equipo durante los tres primeros niveles: en concreto, el micrófono direccional, el sónar activo y las gafas térmicas. La cámara estará disponible más adelante. Si terminas la misión con alguno de estos objetos en tu mochila, lo conservarás en los niveles siguientes.



01

El cazador de monos

En cada uno de los siete niveles tienes que encontrar a un número determinado de primates. Para cazar un mono, primero tienes que tranquilizarle y luego pasar por encima de tu presa aturdida antes de que recupere la plena consciencia. El monogun es tu arma principal para esta tarea, pero una explosión de granada detonadora puede funcionar igual de bien. Cuando reciba un golpe, el mono se sentará en el suelo durante más o menos cinco segundos, y pequeñas estrellas darán vueltas alrededor de su cabeza (Fig. 2). Tienes que recogerlo antes de que pase este periodo de tiempo, o se volverá a poner de pie. No podrás recoger monos hasta que se hayan vuelto lo suficientemente dóciles por medio del monogun o de una explosión de granada detonadora.

Es importante reseñar que el periodo de cinco segundos de "aturdimiento" no comienza cuando el mono es golpeado, sino cuando éste se cae al suelo. Por tanto, si disparas a un mono que está en un árbol, puedes esperar tranquilamente a que se caiga a tus pies; o incluso mejor, usa el tiempo que tienes de sobra para disparar a otros simios.

Si un mono detecta a Snake, puede que huya o que le ataque. Los monos no pueden hacer daño a Snake, pero sí le pueden hacer perder tiempo si le golpean. Algunos simios llevan un pequeño escudo de madera para defenderse: pueden usarlo para rechazar las balas del monogun (Fig. 3).



02

Misiones 4, 5, 6 y 7

Tres de las siete misiones están disponibles desde la primera vez que juegues a Metal Gear Solid 3, y las cuatro últimas se irán activando a medida que vayas avanzando en la misión principal de Snake Eater. Cuando salgas de un área en la que se puedan cazar monos y guardes tus progresos, podrás jugar en ese nivel de Serpiente contra Mono.



03

Bate el récord de caza

Los mapas de las páginas siguientes muestran las posiciones iniciales de todos y cada uno de los maliciosos monos del juego. El recorrido de cada nivel está pensado para ayudarte a superar el récord de tiempo. Por regla general, debes usar las granadas detonadoras con regularidad; sobre todo, porque lanzando una puedes cazar varios monos a la vez. Pulsa ligeramente y con rapidez ◎ mientras corres para lanzar una granada. Snake se parará durante un momento mientras la lanza; pero, si tu lanzamiento fue preciso, merecerá la pena el tiempo perdido.

Puedes girarte para evitar la luz cegadora de las explosiones, o realizar un lanzamiento-voltereta en el momento justo. Esta segunda opción puede ser más difícil de llevar a cabo, pero el tiempo que ahorrarás -sobre todo teniendo en cuenta que puedes correr directamente hacia una granada detonadora que acabas de lanzar- hace del dominio de esta técnica algo extremadamente valioso.

Si quieres recomenzar el nivel o volver a la pantalla de inicio, pulsa SELECT para poner el juego en pausa. Tras esto, selecciona la opción adecuada en el menú que aparecerá.

1 ESCAPADA DE LA JUNGLA

Área: Sur de Dremuchij
Monos: 9
Límite de tiempo: 1 minuto.

Lo primero que tienes que hacer es encargarte de los tres monos que están a la izquierda de tu punto de partida. El primero está a unos pocos pasos; el segundo está en el árbol que está más a la izquierda; y el tercero anda por detrás de dicho árbol. La forma más rápida de cazar a los tres es correr a la derecha, junto al primer mono, y luego lanzar una granada detonadora a la izquierda (Fig. 4). De esta forma puedes aturdir a los tres monos, y recogerlos todos a la vez. Para ahorrar tiempo, también puedes saltar sobre el tronco caído con un lanzamiento voltereta. Sin embargo, desde la derecha tendrás que realizar el movimiento diagonalmente desde abajo, para esquivar el tronco. Hay un truco para conseguirlo: es fácil cuando lo conoces.

El cuarto mono estará delante a la derecha, al borde de la pendiente (Fig. 5). El quinto se mueve entre la hierba alta del noreste. Al final del sendero te estará esperando el sexto mono. Puedes tumbar a los tres de una vez con una granada detonadora si la lanzas con la suficiente anticipación.

Una vez que hayas cazado al sexto mono, dispara a su compañero que está en la cima del árbol (Fig. 6). Hay otro más escalando por una rama: dispárale con tu monogun. Lanza otra granada para aturdir al último mono que está abajo en el suelo, deslízate pendiente abajo, y recoge rápidamente a los tres.



04



05



06



2 LA RED DE LOS SIMIOS

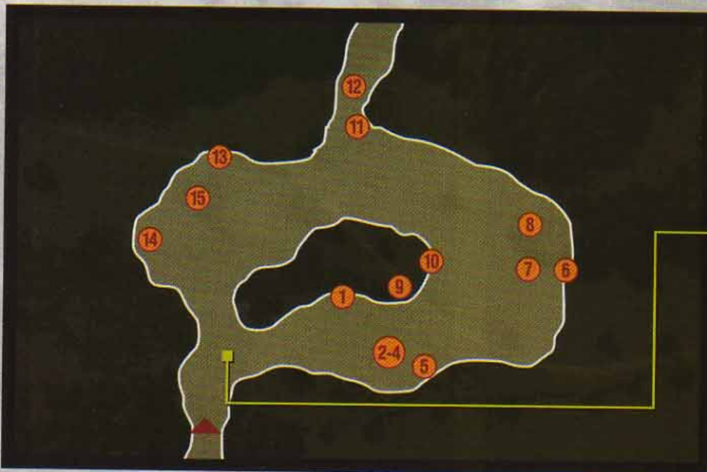
Área: Norte de Dremuchij
Monos: 15
Límite de tiempo: 1 minuto 45 segundos

En la rama, corre hacia la derecha. Dispara al mono que está en el árbol y luego corre hacia él. Antes de que alcances su posición, lanza una granada hacia la derecha (Fig. 7). Esto tranquilizará a los tres monos que están ante el árbol caído y al que está detrás.

Tres monos merodean un poco más al este. Uno está sentado en un árbol hueco; el segundo está cerca de dicho árbol, y el tercero se mueve hacia el noreste. Lanza una granada para tranquilizar a los tres. No olvides que puedes saltar sobre los troncos con un lanzamiento-voltereta para ahorrar tiempo. En caso de que el último mono se haya salido de la zona, no te preocupes. Podrás encargarte de él más tarde.

Acércate al árbol hueco y mira hacia el oeste. Hay un mono sentado en sus ramas de arriba (Fig. 8), y hay otro en la roca que está detrás. Dispara a ambos para que se caigan de sus posiciones; ambos acabarán en el suelo, cerca del árbol. Sigue hacia el noreste. Hay dos monos sentados entre la hierba alta, cerca de la salida a Dolinovodno; déjalos inconscientes con una granada. Si se te escapó el mono de la pradera anterior, podrás encontrarlo entre el árbol y la salida.

Encontrarás a los tres últimos monos en la esquina noroeste de esta área. Uno está agachado en la esquina, sobre un tronco; el segundo está en el tronco hueco, un poco más al sur (Fig. 9), y el tercero viene y va por las cercanías. Si todo ha ido como la seda hasta el momento, tendrás tiempo de sobra para aturdir a los tres con tu monogun o una granada detonadora.




07


08


09

3 EL AMANECER DE LOS SIMIOS

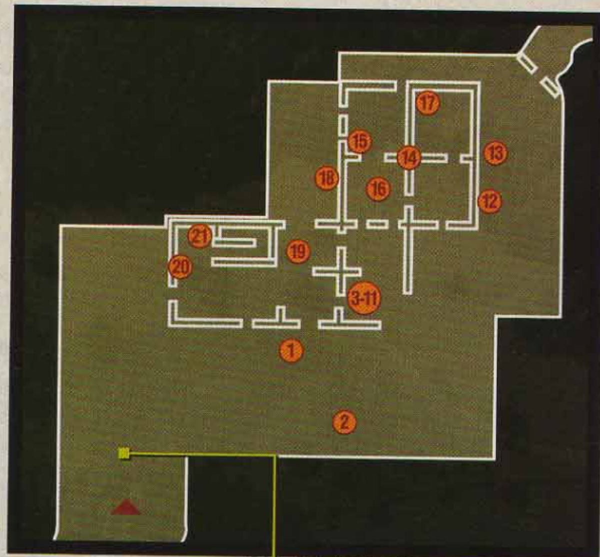
Área: Rassvet
Monos: 21
Límite de tiempo: 2 minutos

Corre hacia el este y caza a los dos monos que andan cerca del sendero. Tras esto, dirígete al norte. Corre hacia el agujero que hay en la pared y lanza una granada detonadora cerca de los monos mientras corres (Fig. 10). Haz un lanzamiento-voltereta hacia el obstáculo y recoge a los nueve monos lo más rápido que puedas. Si alguno se te escapa, no pierdas tiempo siguiéndole. Los que se hayan fugado volverán a su sitio, y podrás encargarte de ellos más tarde.


10


11


12







Corre hacia la derecha, alrededor de la parte exterior del edificio. Hay un mono que camina junto a los barriles, y un segundo está sentado detrás, en el lado izquierdo de la ventana (Fig. 11). Puedes dejar inconscientes a ambos con una granada que caiga cerca de los barriles. Sube por la escalera de la parte trasera del edificio. Acaba con el descarado diablillo que está tomando el sol en el extremo sur del tejado. Antes de volver a bajar, lanza una granada hacia el sureste para tranquilizar a los dos monos que están junto a la pila de cajas (el lugar donde encontraste la caja de cartón durante la misión de Snake Eater).

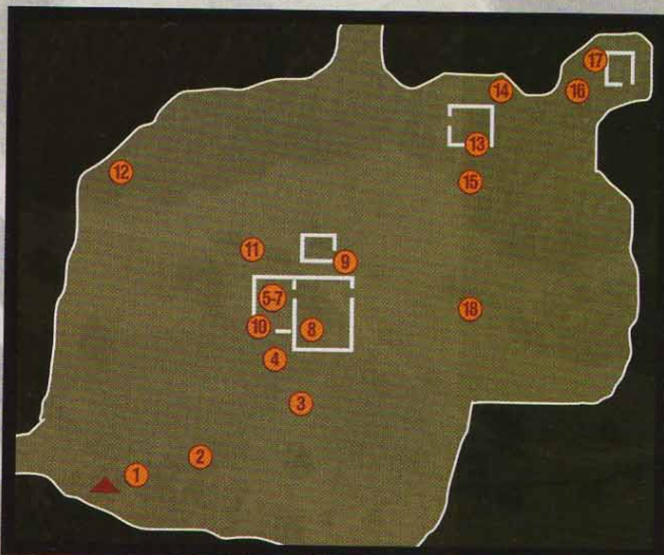
En la posición en la que estás, verás un mono a la izquierda y otro a la derecha. Uno está esperando en la esquina trasera de la habitación en la que te encontraste con Sokolov durante la misión virtuosa; el de la izquierda está en las afueras de las ruinas. ¡Sólo quedan tres! El trío final estará cerca de o sobre el andamio que está al sureste de la posición actual de Snake (Fig. 12). Podrás aturdir a los monos que están sobre el andamio si lanzas una granada al suelo.

4 EL TERROR DE LOS SIMIOS

Área: Base de Bolshaya Past
Monos: 18
Límite de tiempo: 3 minutos

Avanza unos cuantos pasos, gírate y dispara al mono que está sentado en el árbol sobre Snake. Luego gira al este y dispara al simio que aparece a la vista. Después hay dos monos, uno sentado en la zanja que está delante del edificio, y el otro delante de la puerta. Aturde a ambos con una granada detonadora. Si fallas, ambos correrán en direcciones opuestas; puede que te cueste volver a cazarlos.

Verás a tres monos bailando en el primer piso del edificio (Fig. 13). Cuando lances una granada detonadora procura que no explote junto la mesa o debajo; si ocurre esto, la explotase no afectará a todos los monos. Lo ideal sería que la granada explotase en el área de entrada. Tras esto, corre a la derecha y entra en la otra habitación. El mono que estaba durmiendo intentará escapar, asustado por el ruido. Lanza una granada detonadora a la esquina junto a la salida para aturdirle, a él y a los monos que están delante del almacén. Luego recoge el mono del techo (Fig. 14). Sube por la escalera junto a la entrada, tranquiliza al simio, y luego baja de un salto a la esquina noreste.





13

Si quieres puedes realizar la secuencia previa en un orden distinto. En lugar de entrar por la puerta, puedes subir por la escalera y lanzar una granada al tejado. No sólo tranquilizará al mono que está arriba, sino también a los tres primates que están en la mesa del piso de abajo. Baja del techo y vete a la izquierda, y atraviesa la ventana de la derecha con un lanzamiento-voltereta; salta al interior del edificio para cazarlos a todos de una sola vez.

Cuando ya hayas cazado a los diez primeros monos que están alrededor del edificio, caza al que está en la zanja al noreste. Luego arrástrate tras la pila de cajas y atraviesa la verja (Fig. 15) para pillar al mono del borde oeste.

Los siguientes monos están cerca del almacén y de la armería de la esquina noreste. El mono sobre el tejado del almacén caerá cuando le aciertes con una granada detonadora. No dejes pasar al mono que se esconde tras la pila de cajas a la izquierda de la armería (Fig. 16). Para terminar, dispara al último simio que está sobre la cabeza del mono robot gigante.



14



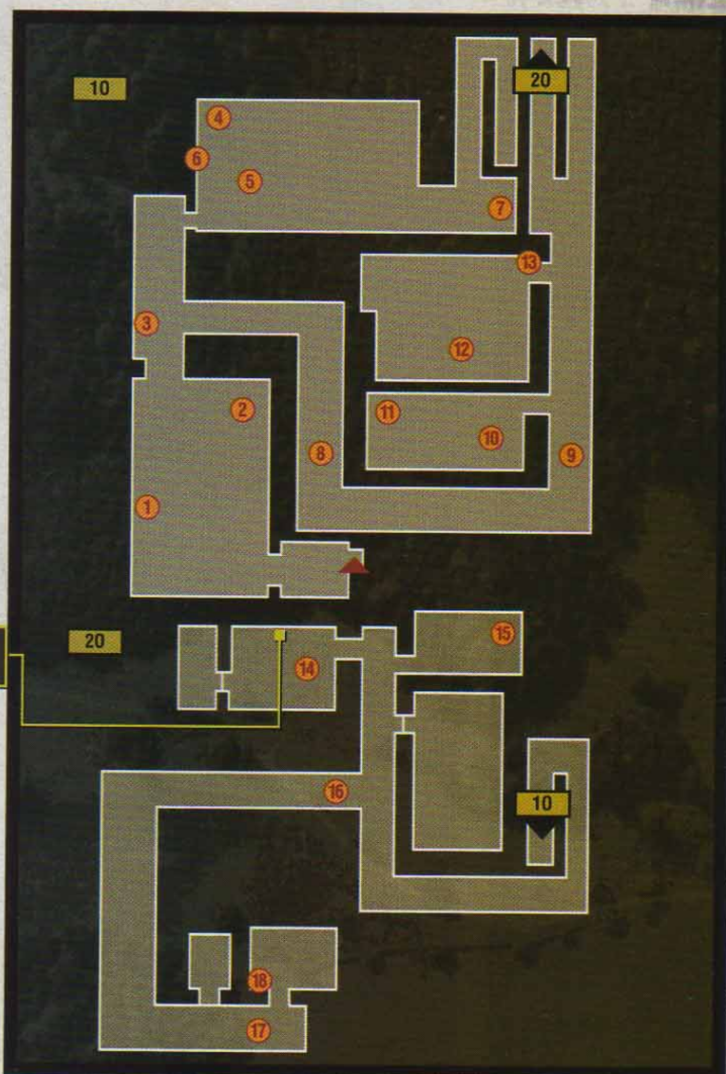
15



16

5 LO QUE LOS SIMIOS SE LLEVARON

Área: Laboratorio de Graniny Gorki
Monos: 18
Límite de tiempo: 2 minutos 30 segundos





Hay 18 simios escondidos en los dos pisos del laboratorio de Graniny Gorki. Con unas cuantas granadas podrás dejar inconscientes a los dos monos que están dentro, y a un tercero que está en el pasillo de detrás. Tras esto, dirígete a la habitación grande. Lanza una granada cerca de la entrada para tranquilizar a los dos monos que están delante (Fig. 17). Es muy probable que un mono más, afectado por la explosión, caiga a tus pies: se estaba balanceando en el balcón de arriba. No te olvides de los monos que están ante las escaleras del sótano (que están bloqueadas) antes de salir de la habitación.

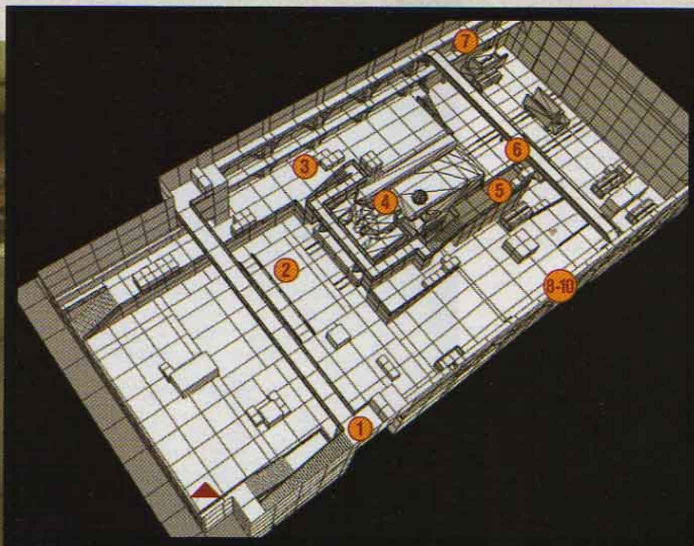
Corre por el pasillo que conduce a la sección derecha de la planta baja. Tranquiliza a los dos monos del pasillo y a otros dos que están en la habitación (Fig. 18) y en el patio. Tras esto, corre a la esquina noreste y a las escaleras. Encárgate primero de los dos simios de la sección norte. Lanza una granada para que explote al final del pasillo y deje inconsciente al mono que está a la izquierda, tras la pared que está cerca de las taquillas. Hay otro más sentado en el último baño, en el lado opuesto. En uno de estos armarios encontrarás la cámara, que podrás usar para sacar fotos de los monos.

Ahora rodea la sala y acaba con los últimos simios que están delante del almacén (Fig. 19) y en el balcón del patio interior. Si se te escapó el mono de la habitación grande de arriba, podrás tranquilizarle ahora. Si se cae al suelo, síguele de un salto con un lanzamiento-voltereta. Haz esto sólo si estás seguro de que no quedan monos en el piso de arriba; no tendrás tiempo para volver a esta zona posteriormente.

6 EL RETORNO DE LOS SIMIOS VIVIENTES

Área: Laboratorio de armas de Groznyj Grad: ala principal
Monos: 10
Límite de tiempo: 2 minutos 15 segundos

En el hangar del Shagohod sólo tendrás que cazar diez monos. No obstante, al tener que cubrir una gran cantidad de terreno, la misión no es tan fácil como en un principio podría parecer. Al comienzo de la misión corre a la derecha; sube las escaleras y dispara al primer mono. Luego salta a la izquierda para bajar al suelo de la sala, y caza al simio que corre por esa área. Ahora corre a la izquierda, sube las escaleras y dirígete al norte para encontrar a un mono tumbado sobre unas cajas. Tras esto, gira a la derecha y mira hacia arriba: verás a un mono sentado sobre el "Apeohod" (Fig. 20). Se caerá escaleras abajo cuando le aciertes. Si quieres ahorrar unos valiosos segundos, sube corriendo para cazarle mientras cae hacia ti.





17



18



19

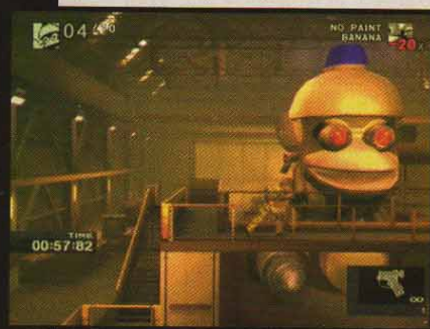


20

¡Tan solo quedan seis escurridizos simios! Uno está sobre la cornisa del otro lado del Apeohod. Otro puede encontrarse en la parte trasera del camión que está detrás. Hay otros tres dando brincos en la escalera de la pared este de la sala. El último viene y va por el lado izquierdo de la viga de acero. Esto es lo más complicado: si le das caza en el territorio que él ha elegido, tardarás más tiempo del que te puedes permitir. La mejor táctica es sacar a toda la banda de monos de sus escondrijos.

Corre escaleras arriba y pasa por delante de la nariz de Apeohod (Fig. 21). Esto asustará a los monos, que abandonarán sus posiciones. El de la viga de acero saltará y se quedará abajo unos breves momentos. Sigue hacia la derecha de momento, y atonta con una granada al mono del final de la pasarela, antes de que pueda saltar al lado derecho. Luego haz un lanzamiento-voltereta para bajar desde el final del camino (Fig. 22) hasta los camiones, y corre a la izquierda. Tras la esquina trasera izquierda de la sala podrás tranquilizar con una granada al simio de la viga de acero y al del camión. Pero tienes que darte prisa, porque los monos volverán a sus posiciones originales tras un breve periodo de tiempo. Esto puede ser particularmente molesto si se te escapa ese simio tan incómodo.

Si consigues llevar a cabo esta estrategia sin problemas, te quedará tiempo de sobra para encargarte de los tres últimos monos. Los encontrarás en la escalera de la parte este de la sala (Fig. 23), o podrás interceptarlos cuando vuelvan a ella.



21



22



23

7 EL SIMIO DE LA IRA

Área: Rokovoj Bereg
Monos: 16
Límite de tiempo: 2 minutos

Queda un total de 16 monos en las praderas de Rokovoj Bereg. Si has encontrado las gafas térmicas en El amanecer de los simios, los detectarás con mucha más facilidad (Fig. 24). Incluso contando con esta importante mejora visual, no hay que olvidar que hay un mono justo detrás de un árbol del noreste, y otro tras un árbol del este. Las gafas térmicas son muy útiles, pero recuerda que no tienen visión de rayos X.

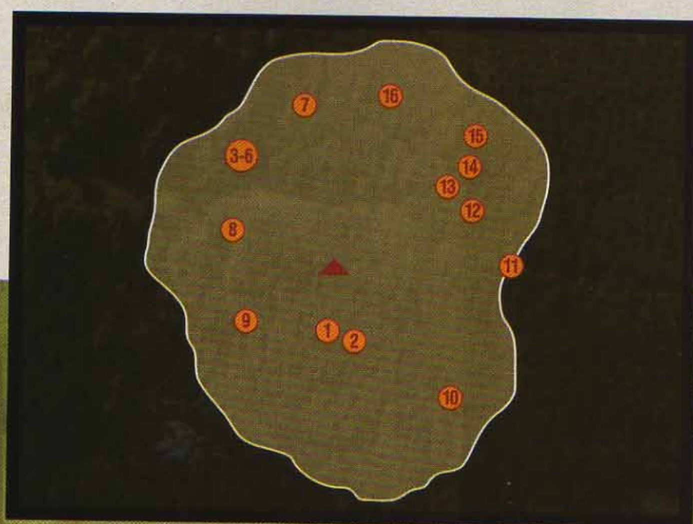
Cuando comienza el nivel, verás a cuatro monos bailando alrededor de un árbol del fondo. Antes de encargarte de estos alegres juerguistas, gira al sur y dispara a los dos monos que están tomando una agradable taza de té sobre un tronco. Puedes acertarles con el monogun sin usar la perspectiva en 1ª persona (Fig. 25). Ahora dirige tu atención a los cuatro del árbol. Lanza una granada detonadora para mandarlos al país de los sueños simiescos, pero no olvides que hay un mono más, escondido tras el siguiente árbol al norte. Lanza una granada detonadora en dirección al suroeste para cazar dos simios más. Uno de ellos suele estar escalando un árbol, pero la explosión de la granada le enviará de vuelta a tierra firme.



24


25

Corre a la derecha del borde inferior del área para encontrar a un mono solitario que corretea por esa zona. Luego gira al norte. Hay cinco monos cerca de un tronco caído (Fig. 26). Fíjate en que uno está sentado justo detrás del tronco, y otro más está escondido tras el árbol del lado derecho. Una vez que los hayas recogido todos, te quedará aún un espécimen más. Le encontrarás subido a un árbol del norte (Fig. 27).

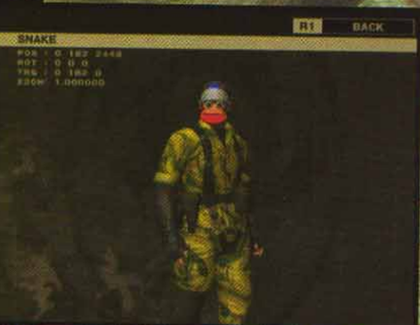



26


27


28


29


30

EQUIPAMIENTO EXTRA

Si consigues superar los siete niveles recibirás una máscara de mono como recompensa. Pero recuerda guardar tu posición en Serpiente contra Mono antes de salir. Encontrarás la máscara en la sección Objetos de la mochila de Snake, durante el juego principal.

Los perros de los guardias no atacarán a Snake si lleva puesta la máscara de mono (Fig. 28). Pero esta ventaja tiene una contrapartida: cuando la usas, la perspectiva en 1ª persona es... ejem, limitada (Fig. 29).

Si consigues superar el récord de tiempo especificado en cada una de las siete misiones, tus duros esfuerzos se verán recompensados con un uniforme extra. Guarda tu partida y el uniforme plátano aparecerá en el menú de camuflaje de Snake. Este bonito atuendo frutal (Fig. 30) es *imprescindible* para los agentes secretos con tendencias epicúreas: cada bocado que Snake tome le sabrá delicioso.

CURIOSIDADES

Cuando juegues por primera vez a Serpiente contra Mono (o sin memory card), el coronel Roy Campbell te dará un informe de misión (Fig. 31). Campbell era el controlador de misiones en Metal Gear Solid. Además, no jugarás como Naked Snake, sino como su hijo: Solid Snake. Al ser Solid Snake un clon de su padre, no hay casi diferencias en lo que se refiere a controles o aspecto. Para poner en antecedentes a los que se queden perplejos ante la conversación entre Campbell y Snake Junior durante la introducción, hemos recopilado la siguiente información:

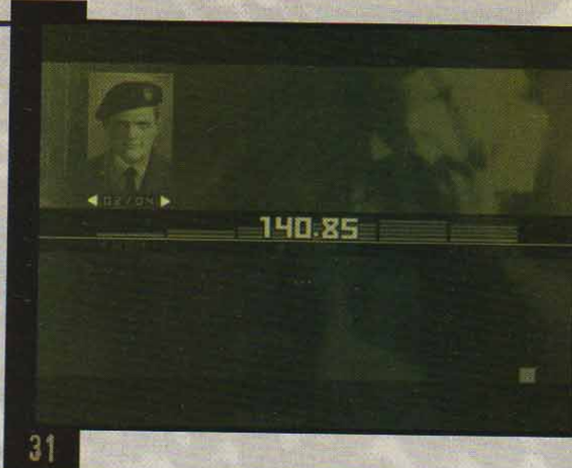
- ¿Por qué monos? Los primates son las estrellas invitadas de **Ape Escape** de Sony Computer Entertainment. Hideo Kojima, el legendario diseñador de la serie Metal Gear Solid, es un gran fan. Según él, Ape Escape era el juego favorito de su hijo.

- Snake: "Si quieres tus monos, será mejor que se lo digas a Kakeru o a Hikaru". Explicación: **Kakeru** y **Hikaru** son los héroes (y expertos ladrones de simios) de la serie Ape Escape. El **profesor** y **Natsumi** también aparecen en dichos juegos.

- ¿Y por qué no se la das a Sam o a Gabe? Explicación: **Sam Fisher** y **Gabe Logan** son los personajes principales de "Splinter Cell" y "Syphon Filter" respectivamente; dos juegos fuertemente influenciados por el innovador Metal Gear Solid. Ambos, al igual que Solid Snake, son agentes secretos.

- **Otacon** es el inventor del Metal Gear Rex en MGS1 y el compañero de Solid Snake en Metal Gear Solid 2.

- ¿Te sorprenden títulos de niveles como **Lo que los simios se llevaron** y **El terror de los simios**? Son bromas que hacen mención a títulos de películas. El primer nivel se llama "1: Escapada de la jungla", una referencia (un tanto oblicua) a **Escape de Nueva York**. El protagonista de la película se llama **Snake Plissken**, y sirvió de inspiración para el personaje de Solid Snake.



31

- ¿Qué importancia tiene el número **36**? El límite de tiempo de todas las misiones de Serpiente contra Mono termina siempre en 36 centésimas de segundo. Según una antigua tradición histórica china, hay 36 estrategias clásicas en el arte de la guerra. El número 36 está relacionado con que una de las estrategias más importantes de la guerra es escapar: un tema recurrente en la serie Metal Gear Solid. Escabullirse del enemigo era un componente clave del concepto original del primer Metal Gear, allá por 1987. El entretenimiento proporcionado por este componente de juego fue puesto en duda por algunas de las primeras personas a las que se les propuso la idea. De hecho, un representante de Hideo Kojima dijo en su momento: "¡Escapar del enemigo no es nada divertido!". Afortunadamente, estaba completamente equivocado, y Kojima-san tenía puesta toda su fe en esta gran idea...

Curiosamente, "36" en japonés es "**sa**njuuroku". Dentro de esta palabra está "saru", que significa "mono". La palabra japonesa para mono es también la razón por la que el robot de la intro de El terror de los simios se llama "Mesal Gear". Es un juego de palabras con "Metal Gear" y "Saru" (mono). En la escritura silábica japonesa, "me**saru**" y "mesal" se escriben de la misma forma.

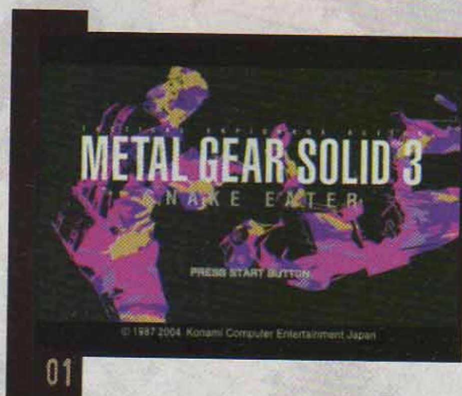
MISCELÁNEA DE ENTRETENIMIENTO

04. 02.

ПОЛЕЗНОЕ И ИНТЕРЕСНОЕ

PANTALLA DE PRESENTACIÓN

Por muy ansioso que estés por continuar tu misión en curso de Metal Gear Solid 3, reserva algo de tiempo para jugar con la pantalla de presentación (Fig. 1): es sorprendentemente divertida.



01

R1: acelerar la animación.
R2: ralentizar la animación.
R3: cambiar los colores.
L1: intercambiar los colores de los personajes en primer plano con los colores de los personajes del fondo.
L2: intercambiar el tamaño de los personajes en primer plano con el tamaño de los personajes del fondo.
L3: cambiar el diseño del fondo (hay diez en total).
Joystick analógico izquierdo: mover el diseño del fondo.
△: elige el negro como color del fondo.

Hay cuatro escenas de lucha diferentes que tienen lugar entre Snake y su rival. Cuando llegues a un punto en concreto del juego, Snake llevará un parche en el ojo durante estas secuencias.

PELÍCULA DE PRESENTACIÓN

Una vez que comiences la misión Snake Eater y guardes tu posición, la película de introducción se reproducirá antes de que comience el juego en todas las cargas siguientes. Al igual que en la pantalla de presentación, puedes interactuar con ella de numerosas formas:

Puedes hacer que aparezcan y cambiar los siguientes símbolos pulsando R3: Blackbird (avión), MiG, helicóptero, pájaros, hoz y martillo, símbolo de la paz y paracaidista. Usa el joystick analógico derecho para cambiar la trayectoria de los símbolos.

- L3 cambia el tipo de letra y el idioma de los créditos, a escoger entre inglés (letras latinas), japonés (katakana), coreano (hangul), ruso (cirílicas) o encantadores esqueletos de serpiente (Fig. 2).
- **Joystick analógico izquierdo:** cambia la trayectoria del texto.
- R1: una voz susurra "Snake Eater".
- **Botón de dirección:** mostrar diseños.
- L1, L2: cambia el color de los créditos, los símbolos y los diseños.

El diseño que aparece al pulsar R3 por primera vez depende del día de la semana (según el reloj interno de la consola PS2).

Antes de que comience la película de presentación, aparecerán los logotipos de Konami. Mientras estén en pantalla, pulsa las siguientes direcciones (usando el botón de dirección) y botones de símbolos en esta secuencia:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, △

La pantalla parpadeará brevemente para confirmar que has introducido la combinación correctamente. ¿El resultado? En lugar de ver los nombres de los creadores de MGS3, en la secuencia cinemática inicial aparecerán los créditos de los creadores de la película de presentación (Fig. 3). Esta secuencia de botones es el famoso "código Konami", que apareció por primera vez en el cartucho NES "Gradius" en 1985. Ha aparecido en muchos de sus juegos durante estos años. El efecto en este caso es modesto, pero es genial ver cómo perdura esta venerable tradición de los videojuegos.

PELICULAS DE PRESENTACIÓN

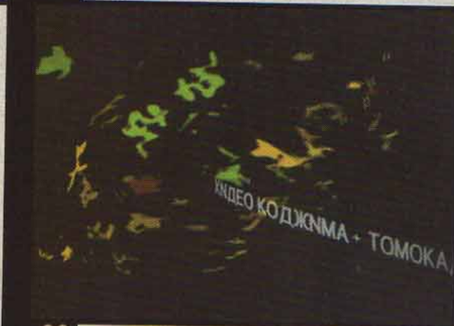
Durante los interludios cinemáticos, a veces verás el símbolo "**R1**" aparecer en la esquina superior derecha de la pantalla. Cuando veas este aviso, mantén pulsado R1 para ver el interludio a través de los ojos de Snake. A veces se te ofrece la oportunidad de encontrar pequeños huevos de pascua, y otros objetos. Por ejemplo, si miras hacia arriba durante la película de presentación, justo después de que se abra el paracaídas de Snake, verás el logotipo de FOX dentro de la cubierta (Fig. 4).

Hay también algunas vistas "opcionales" que podrás ver con R1 durante las películas de presentación. La única diferencia es que no aparece ningún aviso en pantalla... pero son fáciles de visionar una vez que sepas dónde están. Puedes ver una lista de estas escenas en la página 194. Aviso: las instrucciones para ver cada momento oculto R1 contienen detalles sobre el argumento, ¡así que no las leas hasta que ya hayas terminado el juego!

Cuando un personaje aparece por primera vez en una película de presentación, se muestra el nombre del actor que lo ha doblado; por ejemplo: "Snake (David Hayter)". Pulsa ◎ para ver el nombre del actor de animación (Fig. 5). Una curiosidad: David Hayter escribió el guión de "X-Men" y colaboró en los de "The Scorpion King" y "X-Men 2".

EL VIDEO MATÓ A LA ESTRELLA DE LA RADIO

Puedes mover a Snake por la pantalla de radio con el joystick analógico derecho. Pulsa R3 para acercar la vista. Si contactas con otros personajes regularmente por medio de la radio aparecerá una segunda página de datos personales. Contiene información sobre el color de pelo, altura, nombre del actor de doblaje y artista de animación (Fig. 6). Puedes pasar de una página a otra con el botón de dirección.



02



03



04



05



06

VISIÓN DE RAYOS X

Cada vez que abras el visualizador con R1 en el menú Cura la secuencia de animación de Snake reflejará su estado de salud en curso.

- Listo para luchar: Snake revisa su cuerpo o apunta su arma.
- Una o dos heridas: Snake se encoge y sufre a causa de su cuerpo maltrecho.
- Dolor de estómago: Snake sufre a causa de su dolido abdomen.
- Resfriado: Snake estornuda. ¡Jesús!
- Tres heridas o más: magullado, roto y exhausto, se desploma de rodillas (Fig. 7).

Dependiendo del tiempo, podrás ver algunas animaciones especiales si Snake no está herido:

- Snake posando
- Snake haciendo culturismo
- Snake intentando cubrir su ingle

Puedes mover a Snake en el visualizador con el joystick analógico izquierdo, y puedes girarle e inclinarle con el joystick analógico derecho. Acerca y aleja la visión con △ y ○. Pulsa L1 y L2 para hacer lo mismo con la visión rayos X (Fig. 8).



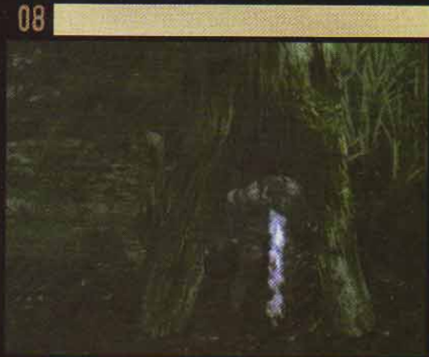
07



08

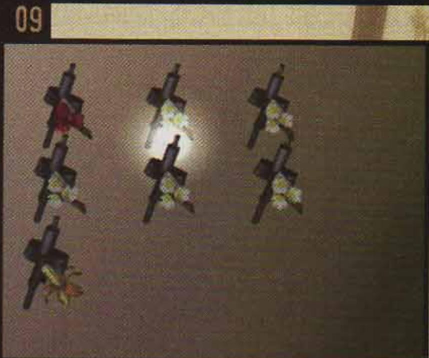
GIRA QUE TE GIRA...

Pulsa R1 en el visualizador de supervivencia para abrir el visualizador. Si le giras diez veces, Snake se mareará y vomitará cuando salgas de los menús (Fig. 9).


09

SÍMBOLOS DE PARTIDA GUARDADA

Si examinas la memory card en la ventana del navegador de PS2 verás que el icono estándar de partidas guardadas de MGS3 es la pistola Patriota que usa The Boss, con una flor blanca de Rokovoj Bereg. Sin embargo, si guardas una partida en la celda de la prisión de Groznyj Grad, la flor será roja. Las partidas guardadas de Serpiente contra Mono están representadas por un arma y -era inevitable- por un plátano (Fig. 10).


10

CRISIS DE IDENTIDAD

Si eliges la opción "¡Me gusta MGS2!" al comenzar una nueva partida, Snake llevará la máscara de Raikov durante la película de presentación inicial, lo que hará que parezca Raiden en Metal Gear Solid 2. Tras un rato, el Mayor Tom le dirá a Snake que se quite la máscara.

CONVALECENCIA DEL PACIENTE

Puedes curar a Snake guardando tu partida y apagando la consola PS2 durante unas cuantas horas. El medidor de VIDA se regenerará completamente en un día, y las heridas se curarán -dependiendo del nivel de energía de Snake- en aproximadamente cinco horas. En teoría, puedes acelerar este proceso avanzando el reloj de la PS2 en el menú Configuración del sistema de la consola. Pero este truco tiene una gran desventaja: ver "Comida podrida" a continuación...

COMIDA PODRIDA

La comida que Snake lleva en la mochila se irá estropeando con el tiempo, y este proceso no se detiene cuando no estés jugando con MGS3. La carne se suele echar a perder tras un día, y a partir de tres será incomible. Otras comidas naturales estarán poco frescas a partir de dos días, y no tendrán valor nutricional alguno a partir de seis. Recuerda inspeccionar la comida antes de alimentar a Snake con ella tras haber dejado de jugar. La comida precocinada (raciones, animales vivos) no se deteriora; podrás comerla en cualquier momento sin ningún problema.

CONTINUAR

Si seleccionas Continuar en tres ocasiones distintas en la misma área, el código MGS3 detectará que estás experimentando dificultades, y puede que se ofrezca a echarte una mano. Si tu indicador de VIDA está por debajo del 50% la tercera vez que selecciones Continuar, el indicador subirá a la mitad. Lo mismo ocurrirá con el indicador de energía.

JUEGO PESADILLA

Guarda tu partida cuando llegues a la sala de torturas de Groznyj Grad, pero NO abras la puerta de la celda antes de hacerlo. Cada vez que cargues esta posición guardada -usa una ranura aparte si tienes sitio- jugarás en la pesadilla de Snake antes de que el juego principal continúe. Durante este minijuego (llamado "Guy Savage" en los créditos de MGS3), lucharás contra monstruos como un personaje diferente (Fig. 11). Pulsa ◎ o ◎ para atacar. Cuando hayas matado a un número suficiente de asaltantes, el color de la pantalla cambiará y a tu personaje le entrará un frenesí de energía. Sus ataques serán más efectivos en este estado (Fig. 12).

El minijuego termina tras dos minutos aproximadamente, o cuando tu personaje muera. Al despertar, Snake estará nervioso a causa de su mal sueño. Las conversaciones de radio que tengan lugar después no aparecerán durante el curso de una partida "normal".

RECONOCIMIENTO DE FANTASMAS

Usa la cámara para sacar (y guardar) fotos en cualquier momento. Puedes examinar estas fotos en el menú Especial. Si sacas fotos durante tu encuentro con The Sorrow descubrirás que éstas contendrán "fantasmas" adicionales que estaban allí -¡qué siniestro!- de forma invisible durante tu viaje al más allá (Fig. 13). Estas personas son en realidad miembros del equipo creativo de MGS3. Hay 23 en total.

CAMUFLAJE EXTRA

Si vences a enemigos "jefes" reduciendo su energía a cero, serás premiado con un traje de camuflaje extra; consulta las secciones relevantes del recorrido guiado para más información. La excepción es The End: dejará su rifle Mosin Nagant para que lo recojas.

LA SERPIENTE MÍSTICA

Un "tsuchinoko" (Fig. 14) es una criatura mítica japonesa, que suele ser descrita como un reptil parecido a una serpiente de cuerpo inusualmente rollizo y una hermosa cara con forma de luna. Al igual que con el yeti, el monstruo del lago Ness y una gran cantidad de ovnis, muchos afirman haber visto uno... pero siempre se habían dejado la cámara -o, al menos, una que *funcionase*- en casa. Metal Gear Solid 3 contiene uno, y sólo uno. Para cazarlo, necesitas una trampa para ratones. Coloca el dispositivo en una de las siguientes localizaciones:

Sur de Dremuchij, Zona pantanosa de Dremuchij, Norte de Dremuchij, Chyornyj Prud, Sur de Bolshaya Past, Sur de Svyatogornyj, Sur de Graniny Gorki, Oeste de Svyatogornyj, Sokrovenno.

Tras colocarla, sal del área y luego vuelve. Hay un 10% de probabilidades de que encuentres un Tsuchinoko en la trampa.

Tras la paciencia infinita (y los considerables preparativos) que suelen hacer falta para cazarlo, puede que te pongas un poco nervioso cuando tu mochila desaparezca en Groznyj Grad. Porque sí, *sí* que se escapa... pero puedes volver a encontrarlo con bastante más facilidad cuando llegues a Tikhogornyj. Si no tienes al Tsuchinoko antes de llegar a las cataratas de Tikhogornyj.waterfall, ya NO aparecerá; ni te molestes en buscarlo.


11


12


13

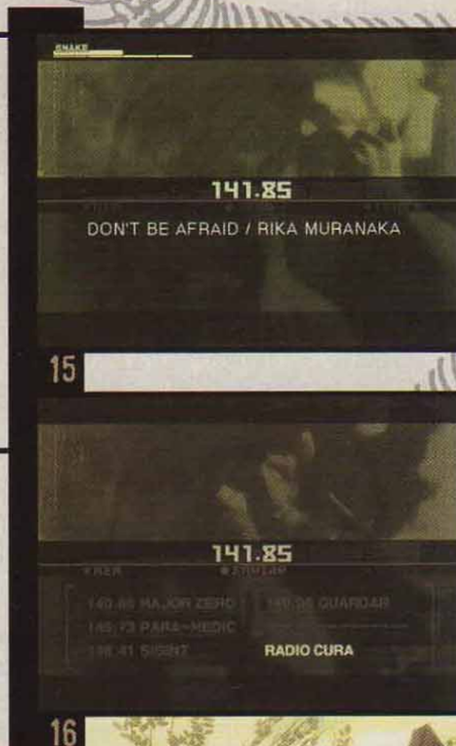


14

FRECUENCIAS SECRETAS DE RADIO

Cuando interrogues a los soldados (ver página 25), a veces te suministrarán información sobre útiles frecuencias de radio. Al buscarlas en el dial, con ellas podrás solicitar refuerzos de artillería o finalizar la alerta durante las fases de Precaución o Evasión. Las frecuencias sólo funcionan una vez, y sólo sirven para el área en el que te las han dado.

También puede que te den un número de estación para Radio curativa, que te permite escuchar música en ocho frecuencias distintas (Fig. 15). La primera vez que introduzcas estos números manualmente, tu indicador de energía se llenará completamente mientras escuchas una canción (Fig. 16). Puedes buscar estas frecuencias en el dial tantas veces como quieras, pero el efecto beneficioso original no volverá a repetirse



15

16

RADIO CURATIVA

Canción	(Muy) fácil	Normal	Difícil	Extrema
Surfing Guitar / 66 Boys	147.08	148.39	141.59	146.45
Rock Me Baby / 66 Boys	140.52	146.65	143.83	148.66
Pillow Talk / Starry.K	142.94	148.96	144.25	140.16
Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry	144.06	144.86	147.96	148.78
Sailor / Starry.K	147.59	143.32	143.97	142.42
Salty Catfish / 66 Boys	140.01	145.83	146.07	141.42
Sea Breeze / Sergei Mantis	141.24	142.09	145.72	145.18
Don't Be Afraid / Rika Muranaka	149.53	141.85	144.63	149.39

Ocasionalmente, los soldados revelarán información sobre lugares en los que puedes encontrar equipo o la localización de tropas enemigas durante un interrogatorio. Esta información se marcará en tu mapa con puntos blancos y puntos rojos respectivamente.

CAZADOR Y RECOLECTOR

Si pretendes terminar la partida con el ranking "Markhor" (ver página 192), necesitas encontrar o cazar al menos un espécimen de cada planta y animal del juego. No es estrictamente necesario comértelos todos, pero es una buena idea hacerlo.Como toda la comida consumida aparece enumerada en la pantalla Historial de comida, esto te permite llevar la cuenta de todas las delicias gastronómicas que todavía te quedan por recoger.

Puedes ver esta lista en el visualizador de supervivencia. Entra en el menú Cura y abre el visualizador con R1. Luego pulsa R2 para abrir Historial clínico, que mostrará el historial médico de Snake. Pulsa izquierda o derecha para pasar al historial de comida.



KEROTAN

04. 03.

КЕРУТЕН

BÁSICOS

Hay un Kerotan -una pequeña rana verde de plástico- en casi todas las áreas de MGS3. Kerotan es un juguete creado por la filial de Konami "Konami Träumer" ("träumer" es "soñador" en alemán), que fabrica juguetes para niños. Kerotan tiene un amigo; un pato hawaiano amarillo llamado GA-KO, que da nombre a un traje de camuflaje de MGS3 (más información sobre esto más adelante).

Si disparas a una de estas ranas la figura de plástico croará y se girará en el acto. Tras varios disparos, el mecanismo de voz se romperá y el juguete dejará de croar. Si consigues acertar a todos los Kerotan al menos alguna vez, conseguirás un premio. Y uno nada fácil de ganar, ya que hay Kerotan durante las luchas contra los jefes, y en las áreas más allá de Groznyj Grad, que tendrás que atravesar en moto al final del juego. Además, tendrás que prestar atención cuando visites las áreas que son parte tanto de la misión virtuosa como de la operación Snake Eater; contienen sus propios Kerotan(●).

1. Sur de Dremuchij (misión virtuosa): cuando estés sobre la rama en la que está tu mochila, mira al sureste. El Kerotan está en lo alto de la colina.



2. Zona pantanosa de Dremuchij (misión virtuosa): ve hacia el árbol del noreste del área. Mira al sureste, y verás un Kerotan en el terraplén.



3. Norte de Dremuchij (misión virtuosa): el Kerotan está sobre el tronco del este; es más fácil de detectar si miras desde el norte.



4. Dolinovodno (misión virtuosa): el Kerotan está sobre un poste, a la izquierda del puente.



5. Rassvet (misión virtuosa): mira a través del agujero de la pared de la izquierda de las escaleras, en dirección al norte. Verás al Kerotan fuera del área.



6. Este de Dremuchij: hay un Kerotan en el área oeste, entre los troncos y los leños huecos del suelo.



PISTA

Snake pierde su pistola al comienzo de la misión Snake Eater al norte de Dremuchij. Encontrarás una nueva arma al llegar a Rassvet. Vuelve a las áreas del sur tras luchar contra la unidad Ocelot.

7. Sur de Dremuchij: hay un Kerotan en el área suroeste, sobre el terraplén.



8. Zona pantanosa de Dremuchij: el Kerotan está al oeste, junto al pantano que está detrás de un árbol.



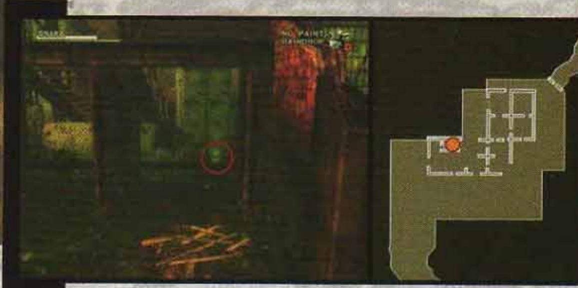
9. Norte de Dremuchij: en el centro de esta área, sube al árbol y mira al oeste mientras estás sobre la rama.



10. Dolinovodno: verás a este Kerotan al lado derecho del extremo norte del puente.



11. Rassvet: este Kerotan está bajo las escaleras. Si miras desde la derecha, lo difícil será *no* verlo.



12. Chyornyj Prud: salta desde el árbol que está a la derecha del agua en el que encontraste la gorra de cocodrilo. Verás al Kerotan a la izquierda del tronco.



13. Sur de Bolshaya Past: a la derecha del pasaje de la verja norte verás un Kerotan en el suelo, entre varios árboles.



14. Base de Bolshaya Past: entra en el edificio y mira bajo la mesa del dormitorio.



15. Grieta de Bolshaya Past: durante el duelo con Ocelot, mira al sur desde la esquina sureste. El Kerotan está al otro lado de la grieta.



16. Desviación de la cueva de Chyornaya Peschera: en la caverna de las gafas de visión nocturna, verás al Kerotan en lo alto de la pared del sur.



17. Cueva de Chyornaya Peschera: mira hacia arriba durante o tras la lucha contra The Pain. Hay un Kerotan sobre el borde de la abertura del techo.



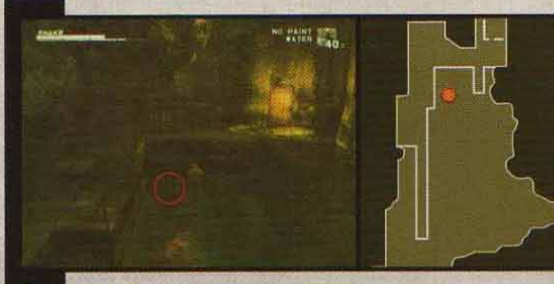
18. Entrada a la cueva de Chyornaya Peschera: ándate con cuidado en la caverna de las minas Claymore. Hay un Kerotan sobre la entrada.

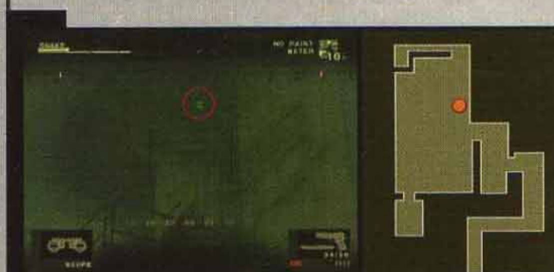


19. Sur de Ponizovje: hay un Kerotan a pocos metros de la entrada de la costa izquierda.



20. Oeste de Ponizovje: lánzate desde el centro de la pared del muelle norte. El Kerotan está bajo el agua, en el tubo que está tras los barrotes.





22. Almacén de Ponizovje: hay un Kerotan sobre una de las vigas que están bajo el techo. Podrás verlo cuando estés junto a la pared del sur, mires al norte y hacia arriba.

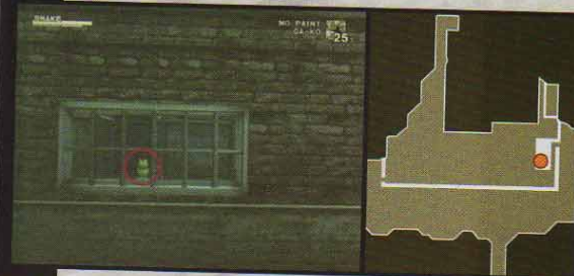


23. Sur de Graniny Gorki: el Kerotan está sobre una rama a la izquierda de la salida norte. Si activas la trampa con cepo, lo verás sin problemas...

24. Exterior del laboratorio de Graniny Gorki: parte exterior de las paredes: ponte en frente del agujero que conduce a la parte interior de las paredes. El Kerotan está junto al terraplén al oeste.



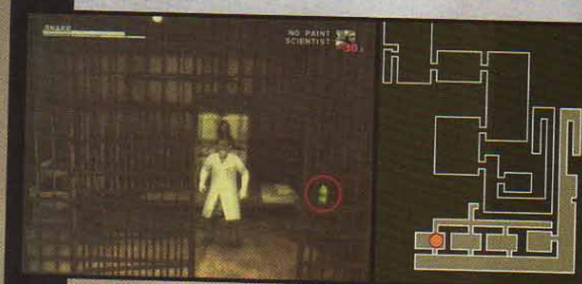
25. Exterior del laboratorio de Graniny Gorki: parte exterior de las paredes: moviéndote desde el oeste, mira por la ventana al pequeño edificio del sureste.



26. Laboratorio de Graniny Gorki: hay un Kerotan sobre las taquillas de la esquina sureste de la planta baja. (El piso de arriba no es un área independiente, por lo que allí no hay ningún Kerotan).



27. Laboratorio B1 este de Graniny Gorki: hay un Kerotan colocado descaradamente en la celda de atrás; usa la perspectiva 1ª persona para verlo.



28. Laboratorio B1 oeste de Graniny Gorki: hay un Kerotan en la entrada, delante de la taquilla que contiene el pañuelo. Puede ser activado con un puñetazo.



29. Sur de Svyatogornyj: el Kerotan está en la esquina suroeste, sobre una cornisa a varios metros del suelo.



30. Oeste de Svyatogornyj: a la izquierda, junto al tronco hueco del sureste.



31. Este de Svyatogornyj: hay un Kerotan en el dormitorio de la caseta, sobre un estante.



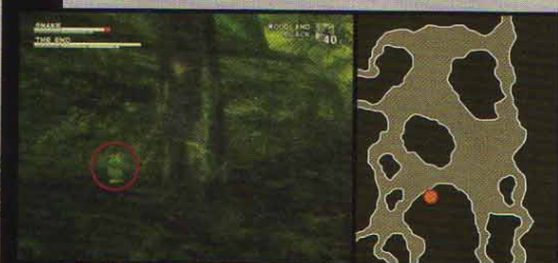
32. Sur de Sokrovenno: el Kerotan está sobre el punto elevado que está justo debajo de la esquina noreste de la armería.



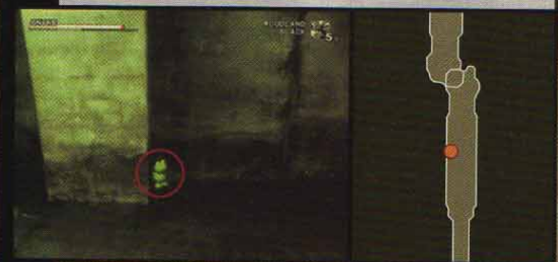
33. Oeste de Sokrovenno: agáchate en el extremo sur del cauce y mira hacia el sur, al lugar en el que el agua desaparece bajo la roca.



34. Norte de Sokrovenno: encontrarás un tronco al sur de esta área. Ponte a su izquierda y mira al sur: verás un Kerotan sobre el suelo, junto a un árbol.



35. Túnel de Krasnogorje: puedes encontrar un Kerotan antes de la escalera increíblemente larga. Está en el suelo, detrás de uno de los arcos del lado izquierdo.



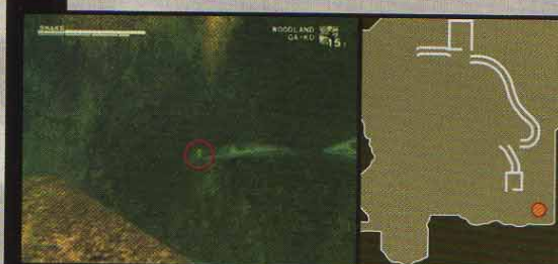
36. Base de la montaña de Krasnogorje: delante de la salida a la montaña Krasnogorje, mira hacia la roca superior izquierda.



37. Ladera de la montaña de Krasnogorje: el Kerotan está sobre el tejado del almacén.



38. Cima de la montaña de Krasnogorje: hay un Kerotan en la esquina sureste del área. Lo verás desde el búnker.



39. Detrás de las ruinas de la cima de la montaña de Krasnogorje: el Kerotan está en la torre a la derecha de Groznyj Grad, sobre la señal que pone "07".



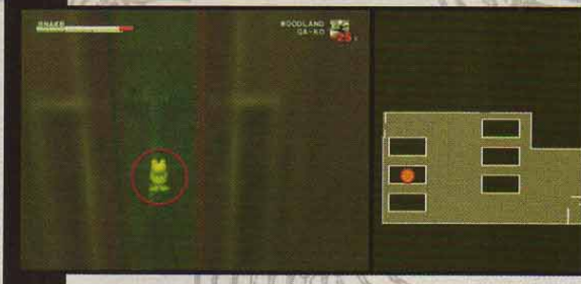
40. Ruinas de la cima de la montaña de Krasnogorje: hay un Kerotan sobre los estantes que están encima de la cama.



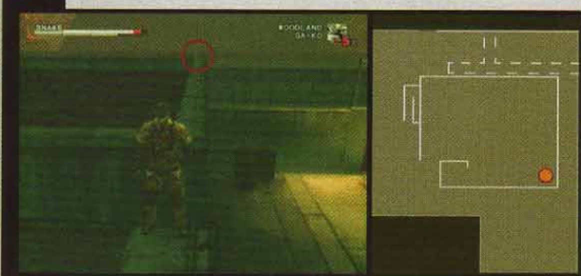
41. Túnel subterráneo de Groznyj Grad: durante la lucha contra The Fury, mira hacia el sur cuando estés en la puerta. Verás el Kerotan sobre las tuberías del pasillo.



42. Sudoeste de Groznyj Grad: ve al búnker del medio, en el borde oeste; mira a través de la pequeña abertura.



43. Sureste de Groznyj Grad: sube al tejado de la prisión. El Kerotan está en la esquina sureste.



44. Sala de torturas de Groznyj Grad: el Kerotan está escondido bajo la mesa de la oficina de la prisión.



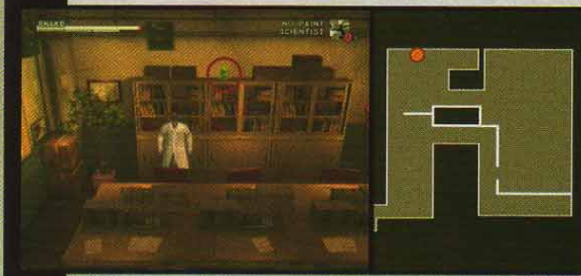
45. Nordeste de Groznyj Grad: el Kerotan está sobre las escaleras entre la torre de vigilancia y el edificio del ala oeste.



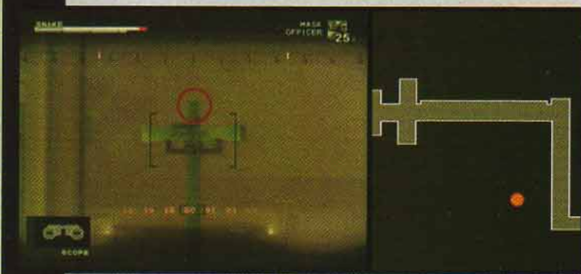
46. Nordeste de Groznyj Grad: arrástrate por el alcantarillado. Al final del callejón sin salida lo encontrarás entre los barrotes.



47. Laboratorio de armas de Groznyj Grad: ala este: el Kerotan está en el piso de arriba, en la habitación de la esquina noroeste.



48. Laboratorio de armas de Groznyj Grad: pasillo del ala oeste: mira por la ventana del sur para ver al Kerotan en su escondite elevado.



PISTA

No tienes que encontrar todos los Kerotan durante tu primera visita a Groznyj Grad. Deberías dejar la rana del pasillo del ala oeste para cuando vuelvas de Tikhogornyj; entonces los guardias ya se habrán marchado.

Alcantarillado de Groznyj Grad: no hay ningún Kerotan en el alcantarillado o en el área en el que encuentras a The Sorrow.

49. Tikhogornyj: mira debajo del árbol caído que está en el extremo sur del arroyo.



50. Tikhogornyj: Detrás de la Cascada: colócate al final de la habitación, junto a la escalera; mira a las tuberías de arriba.



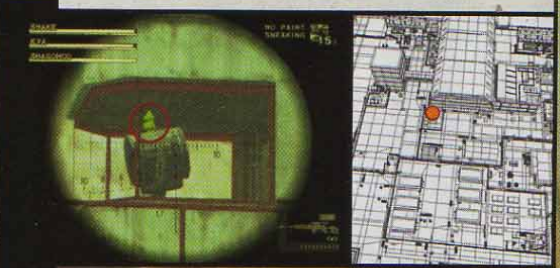
51. Laboratorio de armas de Groznyj Grad: ala principal: para encontrar al Kerotan en el hangar mira entre los ordenadores al oeste del Shagohod.



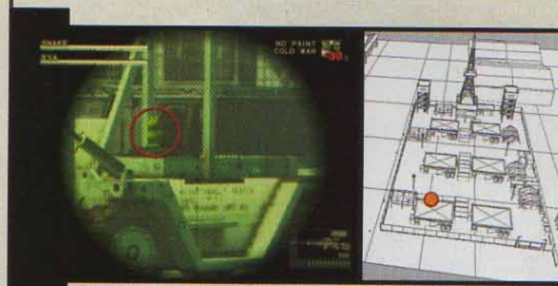
52. Laboratorio de armas de Groznyj Grad: ala principal B1: durante tu lucha contra Volgin, mira la cornisa de la equina suroeste.



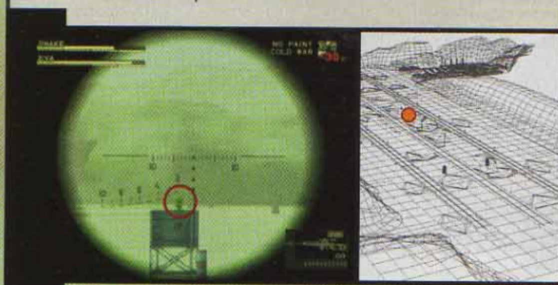
53. Groznyj Grad: el primer Kerotan que puedes encontrar durante tu viaje en moto está en el foco de la torre de vigilancia del centro del área.



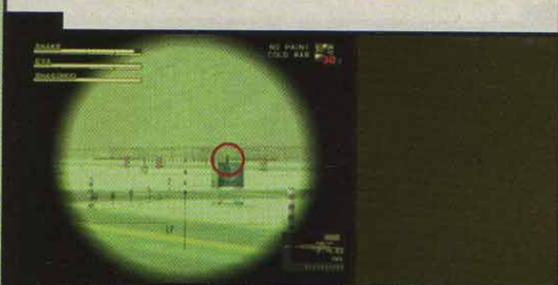
54. Sur de la pista de aterrizaje de Groznyj Grad: cuando la moto se detiene por primera vez en la segunda área, verás un Kerotan en el asiento del conductor de la carretilla elevadora.



55. Pista de aterrizaje de Groznyj Grad: en una de las señales con forma de caja de la izquierda, junto a la pista, verás un Kerotan al mismo nivel que el primer avión de la izquierda.



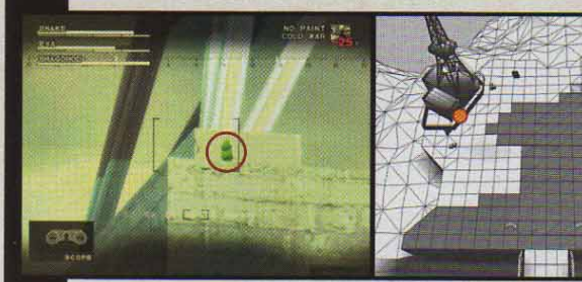
56. Pista de aterrizaje de Groznyj Grad: en la segunda área hay un Kerotan sobre una de las señales de la derecha, justo antes de llegar a otra carretera.



57. Puente ferroviario de Groznyj Grad: el Kerotan está sobre el arco trasero que está debajo de un puente. Sólo lo verás si estás de pie o de rodillas.



58. **Puente ferroviario de Groznyj Grad:** verás otro Kerotan durante la lucha contra el Shagohod y Volgin; está sobre el edificio de la parte inferior de la torre.



59. **Norte del puente ferroviario de Groznyj Grad:** al final del área, Eva esquivará una barricada. Hay un Kerotan en el suelo de esa zona.



60. **Sur de Lazorevo:** después de aproximadamente diez segundos, pasarás por delante de un tronco al lado derecho del camino. A su izquierda hay un Kerotan, colocado delante de una roca.



61. **Norte de Lazorevo:** después de aproximadamente diez segundos, verás un Kerotan sobre una roca, a la izquierda del camino.



62. **Oeste de Zaozyorje:** en el tronco que cruza la grieta, mira hacia abajo, a las profundidades del sureste.



63. **Este de Zaozyorje:** busca el árbol de la intersección. Hay un Kerotan escondido justo detrás.



64. **Rokovoj Bereg:** al sur del centro del área encontrarás el último Kerotan en la copa de un árbol. ¡Felicidades!



RECOMPENSA

Si consigues disparar a los 64 Kerotan podrás quedarte con el camuflaje de infiltración. Si te cuesta trabajo encontrarlos todos, te alegrará saber que no es realmente necesario activar todos los Kerotan en una sola partida. Cuando comiences una nueva partida con un archivo de guardado completo, MGS3 recordará los Kerotan que ya has activado. El problema, claro está, es que no hay ningún indicador para saber cuáles has activado ya; o, al menos, no hay un ningún indicador *óptico*.

La solución es usar el uniforme GA-KO (Fig. 1). Ábrelo y luego cierra el visualizador de supervivencia mientras lleves este uniforme especial en un área que contenga un Kerotan. Si le oyes croar, es que tienes que cazarlo; si no oyes nada, significa que ya lo habías cazado con anterioridad.



01

RESULTADOS

04.04.

ОЧЕРЕДНОСТЬ

Al final del juego tus esfuerzos son evaluados y reconocidos mediante un título de premio. El título más valioso es Perro raposero, pero sólo obtendrás este rango si juegas en el modo de dificultad Extremo (ver página 193). Con otros ajustes, será Zorro en Difícil, Doberman en Normal y Sabueso en Fácil.

Consulta la tabla "Títulos" (página 192) para saber a qué títulos puedes aspirar, y cómo podrás obtenerlos. Como verás, la denominación obtenida suele depender del nivel de dificultad seleccionado. Es también probable que cumplas las condiciones para obtener más de un título; por ejemplo, si completas una partida con un Tsuchinoko vivo en tu mochila, pero también has guardado la partida más de cien veces. En estos casos, la columna "rango" tiene preferencia y será reconocido el mejor logro. En el ejemplo anterior, el título obtenido sería el de Tsuchinoko.

Tienes que cumplir un número de requisitos para entrar en uno de los cinco rankings estelares. Para ganar el título más importante de todos tienes que satisfacer *todas* las siguientes condiciones:

- menos de cinco horas de juego
- guardar la partida un máximo de 25 veces
- no usar Continuar
- no provocar una alerta roja
- no matar a ningún enemigo
- no haber recibido heridas de gravedad en más de 20 ocasiones
- daño total de al menos cinco barras de VIDA llenas
- no usar la medicina PRO VIDA
- no usar objetos especiales (pintura facial infinita, camuflaje de infiltración, pistola EZ)

Puedes encontrar todas las condiciones en la tabla "Rangos 1 a 5". Si en el campo hay una línea, el factor en cuestión no juega un papel en dicho cálculo particular. El rango 5 es, obviamente, el peor que puedes conseguir.

Si no reúnes ninguna de las condiciones especiales para los rankings entre 1 y 19 de la tabla Títulos, conseguirás uno de los "títulos normales". El que obtengas dependerá de la frecuencia con la que hayas provocado una alerta roja, el número de veces que hayas usado Continuar y el número de enemigos que hayas matado. El nivel de dificultad es irrelevante.

TÍTULOS

Rango	Extremo	Difícil	Normal	Fácil	Muy fácil	Condición
1	Perro raposero	Zorro	Doberman	Sabueso	-	Ver tabla "Rangos 1 a 5"
2	Zorro	Doberman	Sabueso	-	-	Ver tabla "Rangos 1 a 5"
3	Doberman	Sabueso	-	-	-	Ver tabla "Rangos 1 a 5"
4	Sabueso	-	-	-	-	Ver tabla "Rangos 1 a 5"
5	Avestruz	Conejo	Ratón	Gallina	Gallina	Ver tabla "Rangos 1 a 5"
6	Kerotan					Has disparado a todos los Kerotan.
7	Markhor					Has recogido un ejemplar de todas las clases de plantas y animales.
8	Tsuchinoko					Has acabado el juego con un Tsuchinoko vivo.
9	Camaleón					Has terminado el juego sin alertar a un solo guardia.
10	Sanguijuela					Has terminado el juego con una sanguijuela en el cuerpo de Snake.
11	Pichón					No has matado a ningún enemigo.
12	Lechuza	Zorro volador	Murciélago	Ardilla voladora	Ardilla voladora	No te han herido de gravedad más de 20 veces.
13	Águila	Halcón	Halcón	Golondrina	Golondrina	Terminaste el juego en menos de cinco horas.
14	Ballena	Mamut	Elefante	Cerdo	Cerdo	Consumiste 250 objetos de comida o más.
15	Vaca					Los guardias te descubrieron más de 50 veces.
16	Orca	Fauces	Tiburón	Piraña	Piraña	Mataste a 250 humanos o más.
17	Demonio de Tasmania	Chacal	Hiena	Mangosta	Mangosta	Sufriste 250 heridas de gravedad o más.
18	Panda gigante	Oso perezoso	Capybara	Koala	Koala	Terminaste el juego en más de 50 horas.
19	Hipopótamo	Cebra	Ciervo	Gato	Gato	Guardaste la partida más de cien veces.
20	Ver tabla "Títulos normales"					No cumpliste ninguna de las condiciones especiales.

RANGOS 1 A 5

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	Menos de 5 horas	Máx. 25	0	0	0	Máx. 20	Máx. 5	0	No usado
2	Menos de 5 horas	Máx. 35	0	3	0	-	-	0	No usado
3	Menos de 5,5 horas	-	0	5	0	-	-	0	No usado
4	Menos de 6 horas	-	0	10	0	-	-	0	No usado
5	Más de 50 horas	Desde 100	Desde 60	Desde 250	Desde 250	Desde 250	Desde 30	Desde 10	-

1. Rango 2. Tiempo de juego 3. Guardados 4. Continuar 5. Fases de alerta 6. Humanos muertos 7. Heridas de gravedad 8. Daño total 9. Medicina PRO VIDA 10. Objetos especiales

TÍTULOS NORMALES

1.	2.	3.	4.
Escorpión	Jaguar	Iguana	Usaste Continuar hasta 50 veces; mataste a 100 enemigos o menos.
Tarántula	Pantera	Cocodrilo	Usaste Continuar hasta 50 veces; mataste a más de 100 enemigos.
Ciempiés	Leopardo	Dragón Komodo	Usaste Continuar más de 50 veces; mataste a 100 enemigos o menos.
Araña	Puma	Caimán	Usaste Continuar más de 50 veces; mataste a más de 100 enemigos.

1. Descubierto hasta 20 veces 2. Descubierto entre 21 y 50 veces 3. Descubierto más de 50 veces 4. Otras condiciones

SECRETOS

04. 05.

СЕКРЕТЫ

NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD

Al terminar el juego por primera vez activarás los niveles de dificultad Extrema y Extrema europea. En Extrema europea, la aventura termina en el momento en que Snake es descubierto por un enemigo.

OBJETOS DE BONIFICACIÓN

Al completar Metal Gear Solid 3 se activarán nuevos objetos. Algunos sólo estarán disponibles si cumples unos requisitos específicos. Puedes usar estos objetos en tus siguientes partidas si cargas el fichero guardado de nombre "Operación Snake Eater completada". Los objetos aparecerán en tu mochila una vez que la recuperes del árbol.

- **Patriota:** el arma usada por The Boss. Tiene munición ilimitada.

- **Esmoquin:** el atuendo ideal para los espías más elegantes (Fig. 1). No podrás usar pintura facial cuando lo lleves, ¡y tampoco podrás usar CQC! Contacta con The Boss por radio tras irte del sur de Dremuchij para saber la opinión de ésta sobre la nueva elegancia en el vestir de Snake.

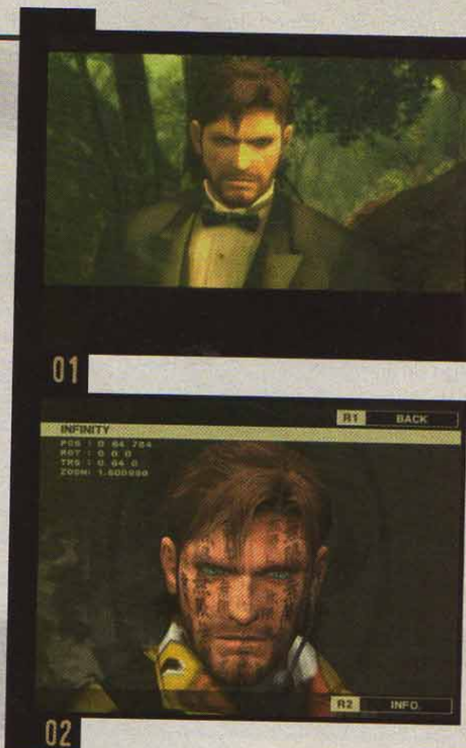
- **Camuflaje:** comienzas la partida con todas las pinturas faciales y uniformes, con la excepción de los disfraces de científico, oficial y mantenimiento.

Además de estas recompensas estándar podrás activar el siguiente equipo:

- **Cámara:** si recoges la cámara en la prisión de Groznyj Grad la tendrás disponible al comienzo de tu siguiente partida.

- **Single Action Army:** este revolver aparecerá en tu mochila si escogiste el arma de la derecha durante tu último encuentro con Ocelot. Te permite que las balas reboten en muros y obstáculos.

- **Pistola EZ:** podrás usar esta arma especial en los niveles de mayor dificultad si recoges al menos un ejemplar de todas las plantas y animales del juego. Con la pistola EZ en tu mano tu índice de camuflaje nunca descenderá por debajo del 80%, y tu energía se regenerará de forma regular.



01
02

- **Pintura facial infinita:** una marca especial de maquillaje que ofrece munición infinita al que lo usa (Fig. 2). Podrás conseguirla si terminas el juego con un Tsuchinoko vivo, u obtienes el máximo ranking (pero no en el nivel de dificultad Muy fácil).

- **Camuflaje de infiltración:** para conseguir este camuflaje perfecto tendrás que terminar la partida con el máximo galardón (pero no en Muy fácil), Camaleón o Kerotan.

UNIFORMES ESPECIALES

En caso de que tu PlayStation 2 tenga un Adaptador de Red podrás descargar uniformes especiales. (Encontrarás más información sobre los requisitos técnicos en el manual del juego). Selecciona "Descargar camuflaje" en el menú Especial. Entre los uniformes que puedes conseguir de esta forma se encuentran los de momia y granada.

El uniforme momia tiene el efecto especial de que su portador no podrá ser herido de gravedad. Cuando llevas el uniforme de granada tendrás una reserva ilimitada de granadas. (Podrás ver los uniformes descargados en el menú Uniformes del Visualizador de supervivencia moviendo el joystick analógico a la izquierda o derecha).

Puedes conseguir otros uniformes con la ayuda de los discos llave especiales de camuflaje. Puedes conseguir el desierto auscam, por ejemplo, con la banda sonora de Snake Eater. (Auscam es una abreviatura de "camuflaje australiano"). Conseguirás el tigre del desierto y la pintura facial marrón con el maxi single de la canción de Snake Eater.


MOMIA


GRANADA

TEATRO DEMO

Cuando termines el juego estará disponible la opción Teatro demo. Esto te permitirá ver de nuevo las películas de presentación. Las secuencias secretas o "alternativas" que te queden por ver sólo serán mencionadas; no estarán disponibles hasta que las encuentres dentro del juego.

Algunas de las secuencias que puede que no hayas visto son...

- El final, si has matado al viejo francotirador al verle en el almacén.
- Cuando se te acabe el tiempo durante el duelo con The Boss.
- Si te haces amigo de Johnny Sasaki en la sala de torturas.
- Tu encuentro final con Ocelot. Él reaccionará de forma distinta en función del arma que escojas, o si disparas seis veces durante el "duelo".

Si seleccionas una de las imágenes del borde izquierdo todas las siguientes películas de presentación se reproducirán en orden hasta que la secuencia termine, o la canceles con el botón START. Selecciona una de las diapositivas de la derecha si tan solo quieres ver una escena específica.

Al igual que en el juego principal, puedes pulsar R1 cuando aparezca el aviso (o incluso sin que aparezca en algunos casos) para ver la acción desde una perspectiva distinta. Éstas están detalladas en la tabla de Películas de presentación R1. Los hechos marcados con un asterisco (*) no cuentan con un aviso del símbolo "R1".



03



04

Por cierto, puedes usar el menú Camuflaje en el Teatro demo para cambiar la apariencia de Snake durante las películas de presentación (Fig. 3 y 4). Experimenta: puede ser bastante divertido atenuar la naturaleza dramática de una escena equipando a Snake con la máscara de mono...

PELÍCULAS DE PRESENTACIÓN R1

Escena	Puedes...
Intro Misión virtuosa	ver el logotipo de FOX en el paracaídas (mirando hacia arriba).
Norte de Dremuchij	ver a los soldados enemigos.
Dolivodno	ver el enjambre de avispones.
Rassvet	ver enemigos y edificios.
Encuentro con Sokolov	ver la llegada de la unidad Ocelot.
Dolivodno (con Sokolov)	ver el Shagohod.
Orillas del río Dolinovodno	descubrir el esqueleto de The Sorrow (mirar a la izquierda).
Intro Operación Snake Eater	ver los pósters del avión (mirar arriba).
Norte de Dremuchij	ver el fantasma de The Sorrow detrás de The Boss.
Encuentro con Eva	ver a Eva en la moto.
Encuentro con Eva	ver a Eva cambiarse de vestido.
Tras la lucha con Ocelot	mirar a Eva.
Afuera del almacén	ver el fantasma de The Sorrow detrás de The Boss.
Encuentro con Granin	ver modelos y proyectos Metal Gear.
Contacto con The End	ver el bosque de Sokrovenno (2x).
Ruinas de la cima de la montaña de Krasnogorje	descubrir la sopa de sobre durante tu encuentro con Eva (2x).
* Detrás de las ruinas de la cima de la montaña de Krasnogorje	fíjate cuando The Boss se vaya: Eva está imitando a Ocelot.
* Encuentro con The Fury	ver a The Fury a través de las gafas térmicas o las gafas de visión nocturna (Si Snake las lleva puestas).
Ala oeste de Groznyj Grad	mirar el retrato de Sokolov.
Sala de torturas	fíjate en el gesto de The Boss cuando Ocelot se va; podrás ver a The Sorrow.
Hablando con Johnny	ver una frecuencia de radio en la parte de atrás del cuadro.
Tras el encuentro con The Sorrow	ver la desaparición de The Sorrow.
Encuentro con Eva en Tikhogornyj	ver la sopa de sobre, mirar a Eva, ver las mariposas, mirar por la minicámara de Eva.
Durante la lucha contra Volgin	ver a Ocelot.
* tras derrotar al Shagohod / Volgin	ver a The Sorrow tras Eva.
* Tras la lucha contra The Boss	ver a The Boss y a The Sorrow.
En el WIG	mira los juegos malabares.
* Secuencia final	ver a Ocelot en la ventana durante el apretón de manos.
* Secuencia final	mirar a la tumba.

MODO DUELO

El modo duelo aparece en el menú principal una vez que acabes el juego. Te permite luchar contra los jefes, enfrentarte a la unidad Ocelot (Fig. 5) en Rassvet y volver a representar la persecución en moto.

Cada lucha puede ser experimentada en dos modos distintos: normal y especial. El primero te ofrece lujos como diversas armas y objetos; en el modo especial tu equipamiento será extremadamente limitado.

Al igual que en Serpiente contra Mono, tus esfuerzos serán guardados. Cuando ganes una lucha por primera vez, el retrato de tu rival quedará marcado adecuadamente. Si consigues superar el récord de esa batalla tu puntuación se mostrará en rojo. Hay una recompensa por conseguir esto en todas las luchas:

Normal: pintura facial verde
Especial: camuflaje DPM

Cuanto más rápido seas, más puntos ganarás. Hay puntos adicionales por no usar armas ni comida, y una bonificación si reduces la energía de un rival a cero en lugar de matarle. Pulsa SELECT si quieres hacer una pausa, cancelar o reiniciar una lucha.



05

Este modo de juego (particularmente la variación Especial) fue diseñado especialmente para jugadores expertos de Metal Gear Solid 3.Para conseguir una puntuación récord (y, en última instancia, activar las dos recompensas disponibles), necesitarás vencer cada batalla con un alto grado de precisión y velocidad. Para ahorrarte el problema de tener que estar alternando continuamente entre el recorrido principal y esta sección, hemos incluido aquí todos los consejos pertinentes para vencer en estas batallas. Dicho esto, quizás sería recomendable que refresques tu memoria antes de intentar superar un récord. Muchas de estas pistas no se limitan a un modo específico. También hemos incluido consejos adicionales para las ultracomplicadas batallas en el modo Extremo.

UNIDAD OCELOT

Luchas contra ocho miembros de la unidad especial Ocelot en Rassvet (ver páginas 81 y 120). Si les tranquilizas a todos, conseguirás una bonificación Sin Muertos de 10.000 puntos. Dependiendo de la cantidad de munición que emplees, habrá un límite de tiempo de unos dos minutos y diez segundos para conseguir el total requerido de 90.000 puntos. Sin embargo, hay una bonificación Sin Fase Alerta de 20.000 puntos. Si la consigues, dispondrás del lujo de unos tres minutos de tiempo. No olvides activar el silenciador cuando comience la lucha.

En el Especial, las cosas son un poco más complicadas. Dispondrás de más o menos el mismo tiempo (unos dos minutos y quince segundos para 80.000 puntos); pero al igual que en el nivel de dificultad Extremo tendrás que vencer a diez enemigos. Además, comenzarás la lucha con un reparto de equipamiento bastante mísero, incluyendo un Mk22 con nueve balas y una sola granada detonadora. Comienza la lucha tal como harías normalmente: acaba con el hombre de la ventana, y luego con los cuatro que entran en la habitación. A veces podrás obtener munición adicional de Mk22 del primer hombre que entra por la puerta. Los otros cinco enemigos estarán posicionados de este modo: uno sobre el tejado, otro en la esquina noreste y otro más escondido en el sureste lejano. Los dos últimos están en el suroeste, afuera de los muros del edificio.

Pistas adicionales modo Extremo:
La manera en la que los cuatro soldados irrumpen en la habitación depende de si Snake ha sido detectado o no. Puede que abran la puerta y entren cautelosamente tras 20 segundos, o puede que entren rápidamente -ocultando su avance por medio de una granada de humo- tras 25 segundos. Es importante que no arrojes más de dos granadas detonadoras desde debajo de la cama. Si no puedes acabar con todo el grupo con tu primera granada, es mejor disparar dardos tranquilizadores a sus piernas y esperar a que hagan efecto. Mientras estás bajo la cama puedes mover a Snake un poco a cada lado manteniendo pulsado R1 y pulsando L2 o R2.



06

Una vez que hayas vencido a este grupo, baja por la trampilla. Dispara a través de los barrotes a los soldados del este, luego arrástrate hacia el sur y dispara al hombre que podrás ver desde allí. Sal del agujero del noroeste y dispara al hombre del tejado (Fig. 6). Ahora, encárgate con cuidado de los últimos dos hombres del suroeste.

OCELOT

Para ver los consejos básicos sobre cómo luchar contra Ocelot en una partida normal en la Grieta de Bolshaya Past consulta las páginas 89-90. Podrás conseguir 90.000 puntos si terminas la lucha en aproximadamente 2:30 minutos con una bonificación Sin Muertos. Si estás jugando en el modo Especial ya es otra historia: no habrá enjambres de avispones ni las habituales cajas de munición, y en lugar de un Mk22 tendrás un Mosin Nagant con sólo diez balas. Cada disparo ha de ser preciso si quieres reducir a cero la energía de Ocelot.


07

Se recomienda definitivamente el uso de la muerte. Tienes menos de dos minutos para hacerlo y conseguir 85.000 puntos. Sin embargo, él suele esconderse tras el árbol grande y, a menudo, se queda en esa posición durante lo que parece toda una eternidad. Usa el RPG o rechaza los disparos con el SAA para pillarle por un lado. Al comienzo de la lucha deberías equipar el M37 inmediatamente, y disparar a Ocelot enseguida. Cuando se vuelva a levantar apunta a su cabeza con el SVD. El SVD debería ser el arma que escojas mientras Ocelot se detiene para recargar. Si no puedes apuntarle lo suficientemente rápido, arrójale una granada detonadora para inmovilizarle durante más tiempo.

Pistas adicionales modo Extremo:
En el modo Extremo tendrás que ser más cauteloso que en el modo Duelo. Corre a la izquierda, tras la roca. Mata a la serpiente y ajusta la cámara con el joystick analógico derecho para que siempre puedas ver dónde está tu rival. En cuanto le aciertes, Ocelot comenzará a dispararte, así que deberías lanzarte a tierra para cubrirte después de cada ataque. Tras varios disparos intervendrá la unidad Ocelot que está detrás. Túmbate delante de la roca para evitar sus disparos.

Si Ocelot se va al extremo derecho, puedes hacer que Snake se pegue contra el árbol; así no recibirá ningún disparo. Pero lo mejor es que apuntes, ya que tu rival se esconderá siempre tras la roca, en la misma posición (Fig. 7). Si éste corre hacia la izquierda, apunta entre la roca y el árbol. Dispara en cuanto le veas.

Controla el indicador de munición de Ocelot, en la parte superior izquierda de la pantalla. Tómate tu tiempo para apuntar a su cabeza mientras esté recargando. En la segunda mitad de la lucha, Ocelot hará que sus balas reboten por el escenario con una puntería infalible. Cuando esto suceda, abandona rápidamente tu posición y no dejes de moverte. No intentes disparar a Ocelot cada vez que le veas; mejor que eso, memoriza una o dos posiciones en las que aparezca regularmente, y dispárale con todo lo que tengas. Guarda los enjambres de avispones para el final: la segunda parte de la lucha es considerablemente más difícil.

THE PAIN

Cuando te enfrentes a The Pain tienes que intentar conseguir unos 100.000 puntos, lo que significa una lucha Sin Muertos de aproximadamente unos 2:30 minutos. Si quieres usar armas mortales, sólo tendrás 1:30 minutos para vencer a este problemático adversario. En el modo Normal, usa el M37 o las granadas para dañar su armadura de avispones, luego dispara rápidamente y con precisión. Las ráfagas cortas del AK-47 son muy eficaces.

En el modo Especial tu misión será ligeramente más dura: tendrás que vencer a The Pain con una cerbatana y un par de petardos. Bueno, esto no es cierto: tendrás el Mk22, el M1911A1, un cuchillo y algunas granadas; pero, con todo, no te resultará nada fácil. Encontrarás más granadas bajo el agua de delante de tu isla, algunos dardos Mk22 en la otra isla del noreste y munición para M1911A1 en las aguas poco profundas del sur. En el lugar donde encontraste medicina pro vida en una partida normal, ahora podrás encontrar repelente. Pero lo cierto es que no tendrás tiempo suficiente para recoger todos estos objetos.


08

Para conseguir 50.000 puntos, necesitas acabar con The Pain en unos cuatro minutos. No puedes perder ni un segundo. Disparar el Mk22 rápidamente y con precisión es un requisito imprescindible, como también lo es recargar a la velocidad de la luz con dos pulsaciones rápidas de R2. En cuanto tu enemigo parezca estar preparándose para coger su armadura de avispones, lánzale una granada y continúa tu ataque. Intenta impedir que The Pain dispare; si te lanza granadas, págale con la misma moneda. Si esto no funciona, detén a los avispones de la granada con tres disparos rápidos del M1911A1. Cuando te quedes sin munición para el Mk22, lánzate al agua, recoge las granadas y luego nada hasta la isla en la que hay dardos para el Mk22.

Pistas adicionales modo Extremo:
Prepárate para una larga lucha en el modo Extremo. Escucha con atención qué ataque anuncia tu adversario. Si grita "¡Una metralleta!", bucea hacia la isla de The Pain y espera hasta que se acabe el ataque; escóndete bajo el agua durante las abejas bala; destruye las granadas que vienen hacia ti con el M37. Si The Pain desaparece repentinamente, reaparecerá junto a Snake. Aléjate de él tan pronto como puedas. También puedes aprovecharte del hecho de que Snake sea invencible durante un breve momento para salir del agua y entrar en la isla.

No tienes por qué usar la visión en primera persona para lanzar granadas; simplemente lánzalas en la dirección correcta, y normalmente aterrizarán cerca de The Pain (Fig. 8). Evita el uso indiscriminado de explosivos. Cuando los avispones no están revoloteando alrededor de The Pain, pueden cazar granadas al vuelo y lanzárselas de vuelta a Snake.

THE FEAR

Ponte las gafas térmicas, mira hacia arriba y dispara a The Fear inmediatamente. Sigue sus saltos con la visión en primera persona y dispárale cada vez que aterrice en una rama. Pero no te precipites con tus disparos: tienes que terminar la lucha antes de quedarte sin munición. Si disparas con un alto nivel de precisión, podrás terminarla en más o menos un minuto y conseguir más de 90.000 puntos.

En el modo Especial partes con serias desventajas: no contarás con las gafas térmicas y tendrás un Mk22 con nueve dardos y un M1911A1 con ocho balas. Al comenzar la lucha, tu rival estará sentado en lo alto de un árbol, como de costumbre. Intenta acertarle un par de veces antes de que se mueva. Sin aumento de visión, tendrás que encontrar a The Fear fijándote en las hojas que caen y en algunas distorsiones ópticas ocasionales. En cuanto lo pierdas de vista, corre hacia la derecha y recoge más munición para el Mk22 (Fig. 9), pero ten cuidado con las trampas.

También puedes encontrar otras armas: un AK-47 al noreste, un M37 al noroeste y un XM16E1 (y munición extra para M1911A1) junto al agujero pantanoso del oeste. Además, hay varias granadas y TNT que puedes recoger. No tendrás tiempo para recoger todo, ya que tienes unos tres minutos para terminar la lucha; y además, tienes que conseguir una bonificación Sin Muertos. Aún así, el M37 es muy práctico a la hora de intentar detener a The Fear cuando corra por el suelo buscando comida. El principal problema es volver a encontrar tu objetivo. Es más fácil detectarle si subes a un árbol, pero lo mismo se aplica a Snake. Usa sus ataques para descubrir su posición siguiendo la trayectoria de sus balas. Mientras buscas a tu enemigo puedes sacar provecho de este tiempo de búsqueda recogiendo comida.

En el árbol que está a la izquierda del punto de inicio de Snake podrás encontrar dos hongos Oronja roja (Fig. 10); junto a ellos, verás una rana dardo venenoso. Recoge estas tres comidas venenosas antes de que la energía de The Fear esté por debajo del 50%. Cuando éste comience su búsqueda para saciar su hambre, lánzalas a un lugar donde sea probable que él las recoja. Con el estómago revuelto tras una comida tan desagradable, The Fear se subirá a un árbol. Mientras sea vulnerable, dispárale todas las veces que puedas.

Pistas adicionales modo Extremo:
Usa los consejos anteriores, especialmente la distribución de comida venenosa. Antes de que la energía de The Fear esté por debajo del 50%, recarga el Mk22. Encontrarás nueva munición en el sureste (sólo durante la lucha de la misión Snake Eater, claro está).

Puedes evitar los ataques de The Fear escondiéndote tras los árboles. Si él corre hacia Snake estando en el suelo, haz un lanzamiento-voltereta en su dirección. Entre salto y salto, The Fear se quedará agachado durante un momento. Si se dispone a atacar, permanecerá algo más de tiempo agachado; si consigues acertarle con rapidez, dicho ataque en concreto será cancelado. Es importante saber que The Fear no puede saltar a todas las ramas: hay una serie de posiciones por las que tiene predilección. Si logras memorizarlas, descubrirás que podrás predecir su lugar de aterrizaje desde el momento en que comienza a saltar.



09



10

THE END

Consulta las páginas entre 119 y 121 para descubrir cómo vencer a este jefe en el modo Normal. Pero hay algunas diferencias entre esta lucha y la que viviste durante la misión Snake Eater. No podrás usar el truco de encontrar la posición de The End (ver página 207 para más información), y además comenzarás la lucha sin comida. Recoge conejos enanos y nutritivas golovas siempre que puedas; también puede ser buena idea desviarte para cazar el markhor del norte. Provoca un ataque simplemente al cruzar corriendo el espacio abierto corriendo; luego comprueba la posición de The End en el mapa y devuelve los disparos. Unos cuatro ataques (de dos disparos cada uno) con el SVD deberían ser suficientes para ganar esta batalla.



11

En el modo Especial, los prismáticos es la única ayuda tecnológica a tu disposición mientras buscas a The End. Además, uno solo de sus disparos reducirá tu energía en un 90%, y es un tirador ferozmente preciso. Tendrás que ser *extremadamente* cuidadoso. Al comienzo, The End normalmente estará en el área norte, y tendrás que encontrarle antes de que él detecte a Snake. Esto hace que la confrontación parezca imposible en principio, pero en realidad no es así: tu Mosin Nagant se ha mejorado, y un único disparo puede ser suficiente para vencer al viejo francotirador. Si tomas el pasaje derecho hacia el norte de Sokrovenno, y tienes la gran suerte de encontrar a The End en el punto de francotirador del fondo -al lado derecho del banco (Fig. 11)- podrás ganar la batalla al instante. También puedes poner TNT en las áreas que The End frecuenta, y luego esperar a que él se desplace a dichas zonas. >>

Pistas adicionales modo Extremo:
Prepárate para una batalla en la que tendrás que poner a prueba tu ingenio y tu paciencia. Memoriza las posiciones de los posibles puntos de francotirador. Además de las tácticas ya mencionadas, hay algunas estrategias avanzadas que funcionan bien en el modo Extremo. Si consigues acercarte sigilosamente a The End y él ya ha lanzado su granada detonadora, dispárale con un arma con una gran cadencia de tiro. No pretendas herirle de gravedad, sino detenerle. Es decir, no le dispares demasiado, ya que entonces caerá y comenzará su periodo estándar de invencibilidad. Corre y cae ruidosamente sobre él con un lanzamiento-voltereta para reducir su energía. Repite esta acción todas las veces que puedas. Esta técnica es especialmente importante al final de la lucha, cuando hay un verdadero peligro de que pierdas el rastro de The End. Si esto ocurre, tu rival tendrá tiempo de sobra para curarse...

THE FURY

Con The Fury, lo mejor es que uses el método "Breve y dulce" que encontrarás en el recorrido (ver también páginas 131-133). Sigue a The Fury. Si al comienzo éste desciende a la parte baja izquierda, retrocede unos cuantos pasos para esquivar las llamas. Tras esto, espera a que The Fury pase delante de ti corriendo (si esto no ocurre, comienza un nuevo duelo) y atácale con tu cuchillo (Fig. 12) lateralmente para que no se caiga al abismo. Si al comienzo vuela hacia la derecha, dispara con el M37 a los barriles que tiene cerca. Espera a que contraataque, usa un lanzamiento-voltereta para saltar sobre las escaleras y atácale con el cuchillo.

Tras dos ataques de cuchillo, tienes que ser más precavido en el caso de que el indicador de VIDA de Snake esté bajo de nivel. Acorrala a The Fury al norte con el M37 para ponerle al borde. Tendrás unos 2:15 minutos para terminar esta lucha con más de 80.000 puntos. En el modo Especial, todo es bastante parecido, pero no dispondrás del M37. Pero también es cierto que sólo necesitarás 50.000 puntos.



12

Pistas adicionales modo Extremo:
En el modo Extremo no llegarás muy lejos si sólo pretendes terminarlo con un aprobado justo. Deberías colocarte junto a la puerta del norte, camufla a Snake todo lo que puedas y espera a que The Fury aparezca. Procura no apuntar solamente al casco de tu rival (no apuntes a la corona del mismo), sino a su cabeza. En cuanto The Fury incendie la zona de delante de la puerta, corre por los pasillos hasta que las llamas se apaguen. Este método no te garantiza el éxito al 100%. Es más seguro que te ocultes en los pasajes, te pegues a la pared y sigas buscándole con el joystick analógico derecho. Una vez que hayas derribado a The Fury, ponte de nuevo en un lugar seguro rápidamente y espera a la siguiente oportunidad.

CORONEL VOLGIN

Tu mejor opción contra Volgin es usar el CQC (ver también páginas 156-157). Debido a esto, la diferencia de equipamiento entre los modos Normal o Especial no tiene ninguna importancia. Corre hacia Volgin y tírale al suelo. Hazle un lanzamiento-voltereta por la espalda. Espera a que vuelva a levantarse, tírale de nuevo al suelo y vuelve a hacerle un lanzamiento-voltereta. Tras esto, dispárale a la nuca con el Mk22 mientras esté recargando energía y espera a la siguiente oportunidad para cogerle.

En la segunda ronda de la partida usa la máscara de Raikov. Provocar ataques relámpago en la segunda ronda es más peligroso; por tanto tendrás que actuar con más cautela. En general, tendrás unos dos minutos para conseguir un récord de puntos. Es decir: si en la primera ronda eres rápido, podrás comenzar la segunda con más calma y esperar a tener una oportunidad.



13

Pistas adicionales modo Extremo:
Los ataques frontales con armas de fuego sólo servirán si Volgin está distraído por Ocelot. Provoca a Volgin para que ataque con un arma. Esquívale con un movimiento circular (con Volgin en medio) para caer sobre su espalda. Tras esto, vuelve a repetir esta acción. Mientras lanza relámpagos al arma de Volgin por detrás aunque parezca que está lleno de energía gracias a la electricidad. Memoriza qué movimiento anuncia cada tipo de ataque. Tendrás que tumbarte en el suelo mientras él dispara balas en todas direcciones (Fig. 13).

SNAKE CONTRA PERSEGUIDORES

La fuga de tus perseguidores comienza en Groznyj Grad y termina cuando llegues a la pista de aterrizaje. Tienes que abrirte camino a tiros en dos lugares (Fig. 14). El tiempo de un pasaje no está sujeto a grandes variaciones, por lo que los puntos finales dependen del número de enemigos derrotados. En función de tu velocidad y uso de munición, tendrás que tranquilizar a unas 20/25 personas si quieres obtener la bonificación Sin Muertos habitual. Diez/once de ellos serán de Groznyj Grad, y el resto de la segunda sección. No es necesario apuntar a la cabeza. Casi cualquier disparo hará que los rivales se desplomen. En el modo Normal tendrás munición ilimitada como en una partida normal; en el modo Especial, la munición está limitada a un cargador completo. Así que no desperdicies muchas balas, porque durante la versión Sin Muertos tendrás que arreglártelas con el Mk22 y el Mosin Nagant.

Pistas adicionales modo Extremo:
Como esta sección del juego no es específicamente una lucha contra jefes durante la misión Snake Eater, no es necesario ningún consejo en especial. Tal como ya se ha descrito en el recorrido, usa el uniforme Guerra Fría si puedes (o el traje de infiltración) y memoriza las posiciones en las que aparecerán tus rivales, y así no los tendrás a tu desprotegida espalda. Encárgate primero de los soldados del tejado cuando estén armados con lanzacohetes.



14

SHAGOHOD

La lucha contra el Shagohod está compuesta de dos partes: la primera ronda, en la que vas sobre una moto mientras luchas contra el Shagohod; y la segunda ronda contra el "Volgohod" (ver también página 161). No tienes que tener en mente nada en concreto durante la primera ronda. Dispondrás de munición ilimitada, pero tendrás que inutilizar las orugas con el lanzacohetes para poder acertar a la parte trasera de la cabina. Esto no te debería llevar más de dos minutos.

La táctica para la segunda ronda es también muy simple (Fig. 15): usa el RPG y dispara a las orugas. Cambia al Mosin Nagant y dispara a la cabeza de Volgin. Tras esto, espera a disparar de nuevo con el RPG a las orugas porque el Shagohod será invencible durante unos segundos. Lanza una granada chaff si Volgin dispara misiles guiados mientras tanto. Vuelve a repetir tu ataque. Tras tres disparos en la cabeza con el arma tranquilizante, la lucha estará decidida. Tienes unos 3:30 minutos para esto. Si estás jugando en el modo Especial, la munición de la segunda ronda será bastante limitada: el RPG sólo tiene siete cohetes, y el Mosin Nagant seis disparos.



15

Pistas adicionales modo Extremo:
En esta lucha tampoco tienes que recordar nada en concreto. Dispara con el RPG a las orugas y luego usa el Mosin Nagant -si tienes uno- o el Mk22. Los disparos a la cabeza son cruciales ya que reducen la energía de forma mucho más radical que otros disparos.

THE BOSS

Si luchas contra The Boss, las tácticas que vienen en el recorrido son las mejores en cualquier circunstancia (ver también página 166-167). Deja que The Boss te agarre. En cuanto Snake emita un sonido, pulsa ◎ para ejecutar un contraataque. Incluso mientras se está mostrando la animación (Fig. 16), mantén pulsado el joystick analógico izquierdo en una dirección a la vez que ◎, para tirar al enemigo al suelo con CQC lo antes posible. Tras esto, realiza una combinación puñetazo-patada y un lanzamiento-voltereta en dirección a tu rival. Espera a que The Boss deje de disparar con el Patriot. (Usa el joystick analógico derecho para vigilar a tu oponente). Corre tras ella y comienza de nuevo. Como ésta es una pura lucha CQC, no hay mucha diferencia entre los modos Normal y Especial.

Pistas adicionales modo Extremo:
Solo deberías usar una técnica distinta si tienes un problema grave con el contraataque cuando ella te tiene agarrado. Es cierto que los ataques frontales no son muy útiles.



16

Camufla a Snake con el camuflaje de nieve para que no le descubran. Usa las gafas térmicas para encontrar a The Boss. Dispárale a distancia, a poder ser con un Mosin Nagant.

MAGICAL MYSTERY TOUR

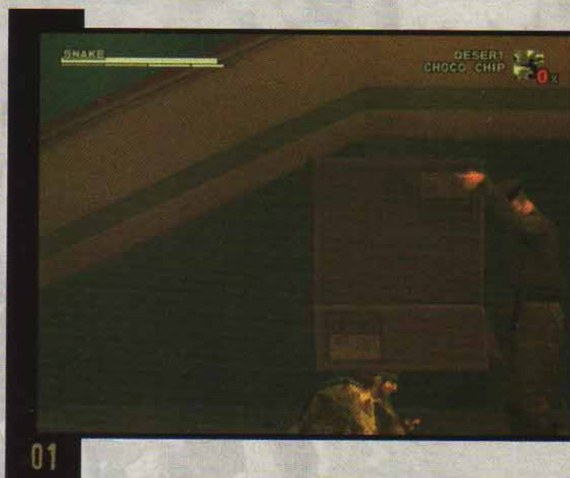
04.06.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Incluso aunque hayas completado la misión principal te garantizamos que no has visto todo lo que MGS3 tiene que ofrecerte. Casi todas las áreas que Snake visita contienen elementos, trucos y vistas "ocultas". La siguiente sección detalla todos estos elementos área por área, y es de imprescindible lectura para todos aquellos que quieren sacar el máximo provecho a su viaje por la Unión Soviética.

GUARDIAS

- Los soldados que tomen comida en mal estado sufrirán severamente los efectos nocivos de su almuerzo repulsivo. Si destruyes un edificio de suministros, los guardias de esa zona estarán hambrientos. Se abalanzarán sobre cualquier trozo podrido y maloliente de comida para devorarlo como si fuese el bocado más suculento. Puedes provocar un nivel considerable de caos envenenando a los soldados de esta forma.
- Los soldados enemigos no saben nadar. Empuja a un enemigo al agua o arrástrale a ella, y se hundirá como una piedra.
- Si bien los disparos a la cabeza son la forma más efectiva de liquidar a un guardia, un dardo tranquilizante en el abdomen puede ser igualmente eficaz.
- Los guardias durmiendo no son interpretados como una evidencia de juego sucio. Si un soldado descubre a un camarada que ha sido tranquilizado, no dará la alerta. La contrapartida es que pateará a su compatriota somnoliento hasta que se despierte.
- Puedes irritar a enemigos sospechosos disparando al signo de exclamación que aparece sobre sus cabezas.
- Si un guardia comienza a sospechar mientras estás escondido en una caja, no te preocupes. Espera a que el soldado levante la caja (Fig. 1). Se distraerá durante un breve momento, lo que te permitirá correr rápidamente y vencerle con el CQC.
- No necesitas un rifle de francotirador para acertar a objetivos inmóviles a larga distancia. Equipa una pistola y luego vuelve a guardar el arma con R1. Ahora saca los prismáticos y apunta con precisión al objetivo; pulsa L2 y R1 y dispara. A no ser que hayas tocado el joystick, seguirás apuntando al mismo lugar.



01

SUR DE DREMUCHIJ (PÁGINAS 64-65)

Si corres hacia el sur y realizas inmediatamente un lanzamiento-voltereta sobre el barranco, experimentarás una de las muertes más rápidas de la historia de los videojuegos. Éste no es el mejor de los comienzos; así que, ¿por qué no hacemos un poco de ejercicio en su lugar? Vete hacia el barranco a velocidad normal, y Snake se agarrará a la cornisa. Pulsa L2 y R2 a la vez, y él se aupará. También puedes hacer esto mientras uses la visión en primera persona.

Abre el visualizador del Visualizador de supervivencia con R1. Gira a Snake una docena de veces más o menos con el joystick analógico derecho. Cuando salgas del menú descubrirás que el aparentemente indomable Snake tiene un talón de Aquiles. Puede que tenga el cuerpo musculoso del guerrero y agente secreto más grande del mundo, pero es más bien flojo de estómago...

Si has elegido la opción "Me gusta MGS2" al comienzo del juego, Snake comenzará una conversación por radio con las palabras "¿Puede oírme, Mayor Tom?". Ésta, por supuesto, es una frase del tema "Space Oddity" de David Bowie. Su última frase -"Has estado esperando, ¿eh?"- es puro Metal Gear Solid, dirigida a los seguidores más acérrimos de la serie. Es una de las primeras frases que dice Solid Snake en MGS2, y se usa de forma regular como una broma en los tráiler.

Cazar en la hierba alta animales pequeños y difíciles de encontrar -como las ranas arborícolas del punto de inicio- puede ser complicado. Sin embargo, si sospechas que hay un animal en un punto determinado, mira con atención: podrás ver cómo las hojas se mueven. Obviamente, a no ser que seas un "purista" de la caza, esta técnica se volverá obsoleta cuando consigas las mejoras visuales más adelante.

Si quieres cazar a una de las dos urracas que están cerca de la medicina pro vida en el sur de Dremuchij, espera hasta que hayas recogido tu mochila del árbol y quédate sobre la rama. Apunta el Mk22 directamente al este. Si miras cuidadosamente, verás a uno de los pájaros sobre la hierba.

¿Has encontrado al Kerotan de la zona? Está sobre la colina, al sureste del árbol de la mochila.

Al guardar la partida es probable que Para-Medic hable de películas clásicas. Una de ellas es "Godzilla" (o "Gojira"), estrenada en 1954. "Era originalmente una película japonesa, pero también se hizo una versión americana", dirá ella. "Te recomiendo que veas la versión japonesa original si tienes oportunidad". Antes de que grites "¡Paradoja temporal!", ten en cuenta que Para-Medic no se refiere a la película de 1998 dirigida por Roland Emmerich, sino a una versión salvajemente retocada del original japonés, que se estrenó en América en 1956. Esta versión, contaba con escenas adicionales en las que el actor americano Raymond Burr era incluido en el argumento de una forma poco transparente; mal doblada, y despojada de 18 minutos del metraje original con el fin de eliminar el tema central de la película (en realidad, Godzilla es una enorme alegoría antinuclear radioactiva), era una farsa cinematográfica. Si alguna vez te decides a ver este momento clave de la historia de la ciencia ficción, procura seguir el consejo de Para-Medic...

ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ (PÁGINAS 66-67)

No temas a los animales grandes: Snake está, sin duda, en lo más alto de la cadena alimenticia. Armado con un cuchillo, podrás acercarte a un cocodrilo y apuñalarlo hasta recibir tu premio: tres útiles porciones de Gavial.

Si te sientes especialmente agresivo puedes adquirir tu carne Gavial de una forma un tanto menos convencional. Pasa a la perspectiva en primera persona, y luego lanza una granada a su boca (Fig. 2). ¡Bon appetit!

NORTE DE DREMUCHIJ (PÁGINAS 67-69)

Si pulsas R1 durante la película de presentación, podrás ver que un guardia lleva una radio en el bolsillo de su pecho (Fig. 3). Si consigues acertar al aparato con un solo disparo, se romperá y, por tanto, el soldado no podrá usarla para pedir refuerzos.

Si recoges la granada detonadora y pretendes usarla, no olvides alejarte antes de que explote: sus efectos son poco selectivos, así que Snake también quedará cegado si está frente a la explosión. Por supuesto, apartar tu mirada no te librará de una pérdida temporal de oído si la usas a corta distancia, pero eso es algo con lo que tendrás que aprender a convivir.

DOLINOVODNO (PÁGINAS 69-70)

Una vez que llegues al final de MGS3, el Teatro demo se activará; esto te permitirá ver las películas de presentación a tu antojo. Una de ellas, "Enjambre", es una secuencia en la que se muestra a Snake inspeccionando un nido de avispones. Sin embargo, sólo estará disponible si llegas a Dolinovodno sin una situación de alerta.

Podrás cortar las cuerdas que sujetan el puente con el cuchillo de supervivencia, con lo que enviarás a cualquier soldado cercano a una muerte segura.

Cerca del final del puente cuélgate por el lado izquierdo. Hay una rama más abajo, cerca de los objetos (Fig. 4). Suéltate con ⊗ y luego pulsa △ para que Snake se agarre a la rama. Ésta es la forma más rápida de recoger los objetos de esta zona (incluyendo el XM16E1), además de constituir una ruta alternativa para recorrer el área.

RASSVET (PÁGINAS 71-72)

Siempre que entres en Rassvet comenzará una película de presentación. No importa que hayas salido de Dolinovodno durante una fase alerta; tras el final de la secuencia, la alerta habrá terminado.

Los barriles del suelo pueden hacerse rodar con △. Algunos de ellos explotarán al chocar; hay que disparar a los otros para hacerlos explotar.

Puedes tomarle el pelo al pobre Sokolov golpeando al muro que está bajo su ventana, disparando al cristal o lanzándole cosas a su habitación (comida, animales vivos o granadas). La última opción no es recomendable si quieres completar la misión...

Puedes "obtener" una trampa para ratones de los bolsillos de Ocelot cuando esté bajo los efectos de un tranquilizante (Fig. 5).

Recoge la segunda trampa para ratones de debajo del edificio. Colócalas en su sitio y déjalas allí. Podrás recoger tus presas (y las trampas) más tarde, cuando vuelvas a esa zona durante la misión Snake Eater gateando sobre ellas. Las trampas para ratones pueden usarse todas las veces que quieras.

Matar a Ocelot provocará una paradoja temporal. La voz recriminatoria viene del futuro: no es otra que la de que Roy Campbell, el coordinador de misión en Metal Gear Solid.



02


03



04



05

ORILLAS DEL RIO DOLINOVODNO (PÁGINA 72)

Durante la película de presentación sobre el puente descubrimos cómo Snake consigue su bandana. Ésta se convertirá en elemento muy representativo del atuendo de Solid Snake en el futuro...

Durante la película que se reproduce tras la recuperación de Snake, pulsa R1 y mira a la izquierda. Verás un esqueleto: los restos de un miembro de Cobra asesinado por un camarada dos años atrás.

ESTE DE DREMUCHIJ (PÁGINAS 73-74)

En el avión, pulsa R1 y mira hacia arriba para ver un póster (Fig. 6).

Cuando el Mayor Zero diga "La contraseña es...", "¿Quiénes son los Patriotas?" y "La-Li-Lu-Le-Lo", está refiriéndose a algo que debería captar toda la atención de los jugadores de Metal Gear Solid 2. La historia de Sons of Liberty gira en torno a una misteriosa organización llamada los Patriotas, también conocida como "La-Li-Lu-Le-Lo". Para saber más sobre los Patriotas, pasa a la página 226.

La ardilla voladora japonesa es uno de los animales más raros del juego. Salta de árbol en árbol y trepa por sus troncos. Fíjate en el árbol a la izquierda de la salida si quieres cazar una. Que luego quieras comerte a este bello roedor, ya es cosa tuya.

NORTE DE DREMUCHIJ (PÁGINAS 75-76)

Si estás buscando una pitón verde de árbol, la pista para descubrir su hábitat preferido está en su nombre. La encontrarás en esta área (Fig. 7).

Si pulsas R1 cuando aparezca el símbolo durante tu encuentro con The Boss, podrás ver al fantasma de un miembro de Cobra que todavía no se había presentado formalmente.

SUR DE DREMUCHIJ (PÁGINA 77)

Encontrarás al primer markhor en el sur de Dremuchij. Puedes convertir a este pacífico animal en dos comidas con tu cuchillo. No puedes tranquilizar y llevar contigo a un markhor vivo: es demasiado grande.

RASSVET (PÁGINA 79-81)

El tamaño de la unidad Ocelot depende del nivel de dificultad que hayas elegido. En el nivel Difícil, habrá nueve soldados de élite; en el Extremo, diez (recuerda que este nivel sólo se activará tras completar el juego).

Hay varias formas de enfrentarte a este grupo: puedes abordarlas en el orden que más te convenga. Por ejemplo, puedes ponerte de puntillas a la derecha del punto de inicio para liquidar al soldado que está al otro lado de la ventana (pulsa L2 y R2 a la vez). Tras esto, repta rápidamente bajo la cama y espera a que tus adversarios entren por la puerta (Fig. 8), y lanza entonces una granada detonadora a sus pies. Ésta es una forma óptima de comenzar una batalla, pero anímate a experimentar otras opciones.

CHYORNYJ PRUD (PÁGINAS 82-84)

Cuando Snake nade en el pantano, es más que probable que pille un par de sanguijuelas. Como ya sabrás, éstas reducen tu energía con tanta rapidez como les permite su sed de sangre. Si quieres ser un estoico superhéroe impasible al dolor -una especie de hombre alfa-alfa-, no quemes a estas pequeñas vampiras. Al completar la partida con, al menos, una sanguijuela pegada a tu cuerpo, conseguirás el -ligeramente dudoso- honor de conseguir el rango que lleva su nombre ("leech"). Pero conseguir este rango no conlleva ningún premio.

Hablando de sanguijuelas, intenta contactar con Para-Medic mientras tengas una de ellas en el cuerpo de Snake. "Snake, echa un vistazo a tu cuerpo," dirá ella. Y él contestará un glorioso: "Sí, ¡no está mal! ¿Eh?". Hay varias conversaciones memorables que puedes entablar, especialmente con Sigint:



06



07



08



- Habla con Sigint cuando lleves puesto el uniforme GA-KO.
- Habla con Sigint mientras estés agachado en la caja de cartón que encontraste en Rassvet.
- Contacta con Sigint tras seleccionar el "uniforme" Desnudo (Fig. 9).

Al final de Chyornyj Prud, habla con el Mayor Zero hasta que él llegue a la conclusión de que no tienes ni idea de cómo continuar. Él hará que Snake repita las instrucciones como si fuese un colegial: ("Venga, repasémoslo una vez más...")

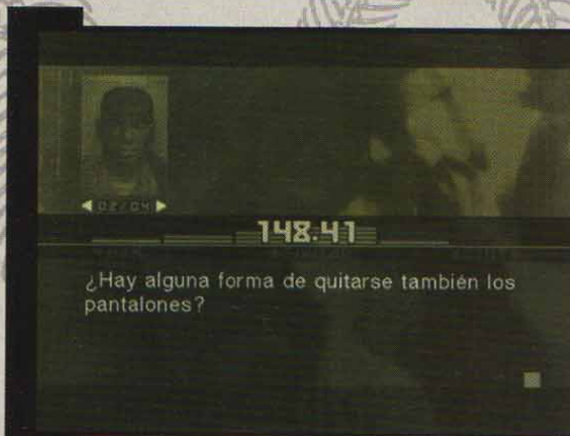
El Mayor también comenta el papel de la serpiente en la historia del jardín del Edén, lo que lleva a Snake a exponer esta fascinante teoría: "Y ahora que lo pienso, yo me rompí una costilla durante la Misión Virtuosa. Puede que sea la costilla de la que vino EVA".

Habla con el Mayor cuando lleves puesta la gorra de cocodrilo.

Contacta con Para-Medic después de haber cazado una serpiente coral, y verás cómo Snake se queda dormido durante la interminable conferencia.

Pisa la trampa al norte de Chyornyj Prud y habla con Eva después: ella se burlará del comportamiento estúpido de Snake.

Si quieres cazar a las ranas de la zona, fíjate en los círculos que se forman en el agua cercana a la costa.



09



10



11

SUR DE BOLSHAYA PAST (PÁGINAS 85-86)

No necesitas las gafas térmicas para ver una mina Claymore. Podrás detectarlas mientras reptas y recogerlas tocándolas mientras estés en esta postura.

Habla con Sigint mientras llevas el camuflaje de galletas de chocolate.

Puedes encargarte de los perros de los guardias sin usar la violencia. Lanza algo sabroso de comer cerca de uno de ellos. El animal se comerá el manjar tranquilamente, antes de caer en un dulce sueño postcena (Fig. 10).

Los perros guardianes tienen un olfato muy sensible, por lo que son bastante susceptibles a los efectos de las granadas de humo.

La amonestación de alto voltaje proporcionada por las vallas electrificadas puede ser dolorosa para Snake, pero para los soldados es letal. Arrastra a un soldado (usando CQC) y empújale contra una. ¡Qué crueldad!

BASE DE BOLSHAYA PAST (PÁGINAS 87-88)

Pon un libro en el camino de un guardia y contempla el efecto.

Usando TNT puedes destruir por completo el almacén de abastecimiento situado en el cobertizo de detrás de la base. Tras esto, sal del área y vuelve. Los guardias se quejarán con frecuencia y a gritos del hambre que padecen.

Si vuelas la armería con TNT, vete y luego vuelve: los soldados enemigos ya no tendrán munición ilimitada.

Puedes incluso usar el TNT para destruir el helicóptero (Fig. 11). Antes de que te dejes llevar por la destrucción gratuita, es mejor que conozcas los efectos a largo plazo de esta acción. Más adelante en el juego, la ladera de la montaña de Krasnogorje no será patrullada por este vehículo si lo has destruido. "¡Genial!", pensarás, a punto de usar el detonador. Sin embargo, el helicóptero será reemplazado por una plataforma volante, que en realidad es mucho peor. Tú decides si quieres volarlo o no, pero luego no digas que no te avisamos.

Puedes encontrar medicina pro vida en la despensa. Habla con Sigint mientras tienes este milagro medicinal en tu mano.

GRIETA DE BOLSHAYA PAST (PÁGINAS 88-90)

Recuerda que los Kerotan suelen aparecer durante las luchas contra jefes. Si se te pasa por alto el que está en esta zona, tendrás que terminar la partida y comenzar otra para cogerlo...

Coge el nido de avispones que está a tu lado, si no tienes uno ya. Puede resultar de enorme utilidad durante tu próximo encuentro con The Pain.

Puedes burlarte de la unidad Ocelot llevando la gorra de cocodrilo (Fig. 12) o colgándote del borde de la grieta.

Puedes quemar la planta rodadora que va de un lado a otro de Ocelot usando una granada de fósforo blanco.

Ocelot se enfurecerá si matas al markhor que está al fondo. Su furia aumentará la velocidad de sus movimientos, lo que le hará más peligroso.

Si derrotas a Ocelot reduciendo su energía a cero por medio de métodos de ataque no mortales, se te premiará con un camuflaje especial que podrás encontrar en la siguiente área.

DESVIACIÓN DE LA CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA (PÁGINAS 91-92)

Si derrotaste a Ocelot agotando su energía, aquí encontrarás el uniforme de animal. Tiene el efecto de una dosis constante de Pentazemin, evitando que las manos de Snake tiemblen cuando apunta con un arma.

Habla con Para-Medic cuando encuentres una seta rusa luminiscente y vuelve a hacer lo mismo después de habértela comido. A pesar de las pruebas empíricas que demuestran lo contrario, ella se mostrará bastante escéptica con respecto a los efectos de la seta.

Los murciélagos son muy sensibles a las granadas chaff y a las ondas sonoras emitidas por el sónar activo.

CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA (PÁGINAS 93-95)

Fúmate un puro en cuanto un enjambre de avispones comience a volar alrededor de la cabeza de Snake. Tras esto, pasa a la perspectiva en primera persona para tener una visión más clara de los acontecimientos.

Tira un nido de avispones a la isla de The Pain. Si aterriza cerca de los avispones, se convertirá en el nido de avispones de The Pain. Ésta es tu única oportunidad de conseguir este raro objeto. Una vez que la lucha termine, podrás saltar por arriba para llegar a la isla.

Si vences a The Pain con armas no letales, el camuflaje de bonificación "avispas" aparecerá en la isla. El que lo lleve será inmune a sanguijuelas y avispones; y estos últimos incluso atacarán a los enemigos que se acerquen demasiado a Snake. Te será de utilidad en tu siguiente partida.



12



13

SUR DE PONIZOVJE (PÁGINA 97)

Habla con Sigint si quieres escuchar una explicación más o menos lógica sobre la existencia de las plataformas volantes en 1964.

Puedes usar granadas chaff para interferir en la sensible tecnología de las plataformas volantes.

Puedes prender fuego al motor de una plataforma volante con un disparo.

Puedes destruir el foco de una plataforma volante con un disparo preciso. Desaparecerá por un tiempo para ser reparado; a no ser, claro está, que hayas activado una alerta.

Pescar con explosivos no es muy deportivo, pero es una técnica extremadamente eficaz para un agente hambriento con poco tiempo que perder. Sólo tienes que lanzar una granada detonadora al agua junto a un grupo de peces, y luego recoger los paquetes que aparecerán.

ALMACÉN DE PONIZOVJE: EXTERIOR (PÁGINA 99)

Puedes ejecutar a The End de una forma adecuada -e impedir el siguiente duelo con el francotirador- con el SVD que encontraste al oeste de Ponizovje. Dispara a los barriles de gasolina que están junto a la entrada del almacén (Fig. 13). Con esto, te librarás del soldado que empuja la silla de ruedas. Tras esto, tendrás tan sólo unos segundos para disparar a The End antes de que pueda ponerse a cubierto. Una vez que hayas efectuado el tiro de gracia, guarda el arma y apártate con rapidez: con cierta ironía, una rueda saldrá disparada contra el lugar en el que estaba Snake un momento antes. Ten en cuenta que si matas a The End de esta forma, no podrás recoger su camuflaje ni su rifle.

SUR DE GRANINY GORKA (PÁGINA 101)

Hay un científico muerto colgando de un árbol al noroeste. Parece que las trampas no fueron exclusivamente creadas para disuadir a las visitas no deseadas, sino también para impedir la huída de trabajadores reticentes.

EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE EXTERIOR DE LAS PAREDES (PÁGINA 102)

El agujero de la pared no es la única forma de entrar en el edificio. Elimina a los guardias y dirígete a la puerta del este. Tírala abajo y escóndete tras las cajas (Fig. 14). Un soldado abrirá la puerta. Podrás colarte tras él.



14

EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE INTERIOR DE LAS PAREDES (PÁGINA 103)

Si accedes al patio por el agujero de la pared, llegarás a la entrada principal rápidamente y sin incidentes. Corre inmediatamente hacia la derecha, luego gira al norte unos cuantos metros, tras el camión. Tras esto, corre diagonalmente hacia la entrada.



15

LABORATORIO DE GRANINY GORKA (PÁGINAS 104-108)

Encontrarás una spatsa creciendo en el patio interior. Cuando recojas una de estas setas tendrás munición para el pañuelo. La spatsa tiene un efecto poderosamente soporífero. Habla con Para-Medic sobre este tema. También puedes tirarles esta seta a los guardias hambrientos para que se la coman.

Si agitas el pañuelo tres veces, Snake se tranquilizará debido a sus fuertes vapores.

Pulsa Ⓐ cuando lleves el disfraz de científico para que Snake se ajuste las gafas.

Snake puede activar el sistema de alarma roja: ponte justo enfrente y pulsa Ⓐ para alertar a los guardias.

Durante la fase de alerta Evasión podrás moverte libremente entre los guardias sin necesidad de llevar el disfraz de científico.

Si llevas la gorra de cocodrilo y te detiene un guardia, el soldado le quitará a Snake su ridículo tocado mientras le interroga.

En la entrada de B1 oeste encontrarás un póster dentro de una taquilla. El dibujo del póster es obra de Hiroko Usada, que también colaboró en los juegos Silent Hill 3 y 4 de Konami. En la planta superior del edificio también encontrarás imágenes que a los fans de Silent Hill 3 les resultarán sospechosamente familiares. Hiroko también crea ilustraciones de corte fantástico bajo el alias de Hiro Usada.

Puedes destruir el televisor y la lámpara de la entrada disparando a estos objetos.

En las paredes del laboratorio de Graniny Gorki (y más tarde en Groznyj Grad) encontrarás muchos pósteres de chicas basados en modelos reales. Lo realmente difícil es no fijarse en ellos... (Fig. 15).

Sobre las mesas de todo el edificio encontrarás revistas con Metal Gear Solid en la portada (junto con otras publicaciones). Puedes darles la vuelta disparándolas.

En el piso de arriba, entra en los servicios y derriba la puerta de la derecha para encontrar el uniforme de mosca. Este apestoso conjunto se encargará de que los enemigos de Snake no intenten efectuar ninguna técnica de combate cuerpo a cuerpo mientras luchan contra él. Este camuflaje fue diseñado por fans en un concurso celebrado en Japón. En dicho evento también se crearon los uniformes de plátano, animal y momia. Los consejeros de Snake no harán ningún comentario sobre dichos uniformes cuando contactes con ellos.

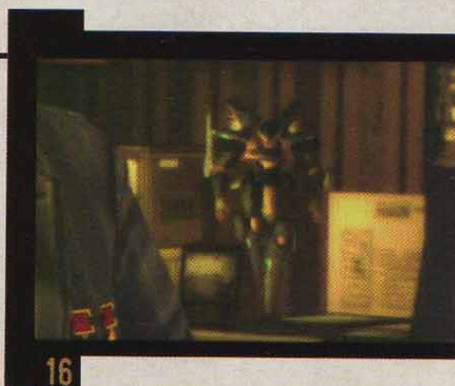
Si te interesa conseguir la pintura de cara de oyama, está en el conducto de ventilación que conecta el patio interior con el área "Exterior del laboratorio de Graniny Gorki: parte interior de las paredes".

OFICINA DE GRANIN (PÁGINAS 107-108)

Detrás de Granin podrás ver un modelo de Jehuty (Fig. 16). Es otro robot (u otra clase de "Metal Gear", si lo prefieres) de la serie Zone of the Enders, también producida por Hideo Kojima.

Durante un breve momento, puedes usar R1 para ver modelos de Metal Gear Rex de Metal Gear Solid y Metal Gear Ray de MGS2 al fondo de la habitación.

También podrás vislumbrar rápidamente un proyecto de Granin si pulsas R1: ¡es Metal Gear Rex! También podrás verlo en varios cuadros a lo largo de todo el edificio.

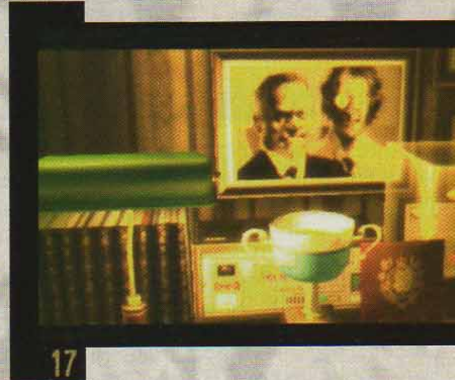


16

Granin dice: “Voy a enviar estos documentos a mi amigo en Estados Unidos”. Su amigo, el científico de la imagen, se parece mucho a una versión madura de Hal “Otacon” Emmerich, el creador de Metal Gear Rex; así que no puede ser otro que el señor Emmerich Padre (Fig. 17).

Habla con Sigint tras tu charla con Granin. Él piensa que el concepto de tanques con patas es completamente ridículo. Le recuerda a un periódico científico publicado en América por un loco llamado Emerson o Heimlich...

Puedes esperar delante de la puerta de Granin para escuchar a escondidas. Él reaccionará si llamas a la puerta o intentas abrirla de nuevo.



17

SUR DE GRANINY GORKA (PÁGINAS 109-111)

Conseguirás el camuflaje araña si reduces la energía de The Fear a cero. Llevar este uniforme consume mucha energía, pero la protección que ofrece es fantástica. Incluso al correr, el índice de camuflaje de Snake rara vez estará por debajo del 70%, por lo que será prácticamente invisible a los ojos de los guardias. El efecto de este camuflaje se desvanecerá tan pronto como la energía de Snake se vea reducida a cero.

Pon algunas trampas para ratones en el suelo y sal del área para volver más tarde; o simplemente espera hasta que oigas el mecanismo de la trampa. Con un poco de suerte, puede que hayas cazado un raro Tsuchinoko. Puedes usar la trampa las veces que quieras; sólo tienes que arrastrarte sobre ella para recogerla.

ALMACÉN DE PONIZOVJE (PÁGINA 112)

Puedes llegar a la salida del sur de Svyatogornyj incluso con una situación de alerta. En cuanto salgas del edificio, la alerta cesará.

No hace falta que bajes las escaleras corriendo; puedes deslizarte por la barandilla y soltarte cuando el guardia del piso intermedio esté mirando en dirección a los suministros. Haz lo mismo en el piso siguiente. Espera a que el soldado camine por debajo de Snake y luego déjate caer sobre su cabeza. Esto pondrá fuera de combate al guardia.

Puedes encontrar nueva pintura facial al sur de Svyatogornyj. En el sur, junto antes de la entrada a las cavernas, encontrarás un paquete en el agua.

SVYATOGORNYJ SOUTH (PÁGINA 113)

¿Te apetecen unos jugosos melones de viña? Mira hacia arriba: crecen en las viñas que cuelgan entre los árboles.

OESTE DE SVYATOGORNYJ (PÁGINAS 114-116)

Si quieres recorrer esta área rápidamente, sigue estas instrucciones. Primero, corre hacia el oeste. Tras esto, gira al norte. No vayas por el camino inferior: te cruzarás con un guardia. Mejor quédate en el superior (Fig. 18). Por último, si sigues corriendo hacia adelante, los dos guardias no verán a Snake.



18

ESTE DE SVYATOGORNYJ (PÁGINAS 116-117)

Desde el borde oeste de este área corre hacia el norte. Te encontrarás con dos guardias: ponles fuera de combate rápidamente. Como siempre, dispara al hombre que tienes detrás, y luego al guardia de delante. Esto te permitirá un acceso rápido al edificio de suministros.

Ahora corre tras la casa y sube al tejado usando el árbol. Hay un agujero (Fig. 19) que te permite ver el interior. Procura disparar al guardia en cuanto surja una oportunidad.

Arrástrate cuidadosamente al extremo delantero del tejado y dispara a los guardias que están patrullando delante del edificio.

La M63 que encontraste en la habitación trasera es una poderosa ametralladora. Si mantienes pulsado el botón de disparo, Snake acompañará la lluvia de balas con un entusiasta grito.

Ten en mente que cualquiera de los soldados del exterior podrá verte cuando camines delante de las ventanas.



19

SOKROVENNO (PÁGINAS 117-121)

Hay un truco para ver la posición de The End. Abre el mapa del Visualizador de supervivencia e introduce la siguiente secuencia con el mando de dirección y los botones de símbolos: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▢, △. La posición de The End aparecerá en rojo.

Si el enfrentamiento contra The End te resulta muy difícil, hay un truco que te permite eliminar al viejo con facilidad. Guarda la partida, espera ocho días y luego cárgala. El juego empezará con una película de presentación en la que Snake se acerca sigilosamente a su enemigo, para descubrir que ya está muerto. Lo más fácil sería suponer que ha muerto a causa de su avanzada edad, aunque la "muerte por aburrimiento" es otra opción bastante razonable. Naturalmente, si te niegas a dejar descansar el joystick por un periodo tan largo de tiempo, puedes adelantar el tiempo cambiando el reloj del sistema de la PS2.

Si pasan entre tres y siete días tras el guardado de tu partida durante esta batalla contra un jefe, el resultado será distinto: verás una película de presentación en la que The End vence a Snake.

Estas películas aparecerán en el Teatro demo una vez que termines el juego por primera vez. The End aparece en un total de cinco secuencias cinemáticas.

Puedes engañar a The End camuflándote con la gorra de cocodrilo mientras estés en el río. Pero este truco sólo funcionará una vez.

También puedes engañar a tu anciano adversario con la pastilla muerte falsa. Traga una mientras estés cerca de The End, y luego toma una píldora resucitadora. Dispárale antes de que se dé cuenta de su error y te lance una granada detonadora.

Si eliminaste a The End en el almacén de Ponizovje: exterior con un rifle de francotirador, Sokrovenno será patrullada por una unidad Ocelot (Fig. 20). Al contrario que en la batalla de Rassvet, no es obligatorio que tranquilices o mates a todos los soldados; basta con que llegues al túnel de Krasnogorje de una pieza. El número de miembros supervivientes de la unidad Ocelot se mostrará en pantalla. Habrá ocho en las áreas sur y norte, y otros cinco en el mapa oeste.



20



21

TÚNEL DE KRASNOGORJE (PÁGINA 122)

Hay una colonia de murciélagos durmiendo en el techo. Lánzales una granada detonadora para transformarlos en una gran pila de aperitivos crujientes.

LADERA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE (PÁGINAS 124-126)

Si tienes prisa y conoces el camino, podrás dejar atrás a los dos primeros guardias con facilidad. Corre hacia el primer soldado y luego recorre sigilosamente los últimos metros para no hacer ruido (Fig. 21). Haz lo mismo con el segundo guardia.

El helicóptero puede intimidarte a primera vista, pero un francotirador experimentado puede destruirlo con tan solo apretar el gatillo. Un disparo a la cabeza del piloto con el SVD o el Mosin Nagant es suficiente para neutralizar esta amenaza.

Si destruiste el helicóptero en la base de Bolshaya Past con TNT, la pared rocosa estará patrullada por una plataforma volante. Su piloto es mucho más observador que su colega del helicóptero. Lleva un camuflaje adecuado y déjale atrás sigilosamente.

CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE (PÁGINAS 127-128)

No podrás entrar al búnker con Eva durante las fases de alerta o Evasión.

Tras reunirte con Eva te encontrarás a un hombre con un lanzallamas. Un disparo al depósito de su espalda provocará una explosión.

TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNYJ GRAD (PÁGINAS 130-133)

Si derrotas a The Fury reduciendo su energía conseguirás el uniforme de fuego. Lo encontrarás en el túnel que está junto a Snake tras la película de presentación en la que The Fury silba.

Si te pones las gafas térmicas o las de visión nocturna durante tu encuentro con The Fury, podrás ver al Cobra volador pulsando R1 durante la película.

Mirar directamente a las llamas con las gafas térmicas puestas sería una gran tontería: no lo hagas.

GROZNYJ GRAD (PÁGINAS 135-139)

Puedes atravesar todo el área suroeste sin encontrarte con un solo enemigo si corres a la izquierda; entre el primer y el segundo búnker, sigues en dirección oeste y luego giras al norte. De esta forma, llegarás a la puerta del noreste sin detenerte ni una vez.

Si prefieres ir a un paso más relajado, hay un agujero en el muro del este por el cual podrás arrastrarte hasta el área sureste. Al norte del edificio de la sala de torturas hay una trampilla en el suelo que lleva al alcantarillado (Fig. 22).

Puedes echar un vistazo a la sala de torturas, pero el edificio está protegido por varios soldados. Además, pronto volverás a visitar esta área.

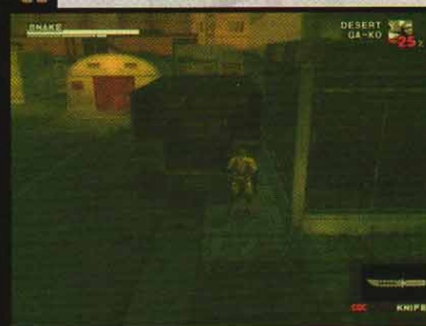
Puedes arrastrarte por el alcantarillado desde el sureste al mapa noreste. Por el camino te encontrarás una desviación en el camino, y en este área hallarás un Kerotan. El alcantarillado termina tras los almacenes de suministro del noreste.

Encontrarás una tienda de armas al noroeste del complejo. Puedes volar ambos depósitos para debilitar a los soldados de la zona, como parte de una estrategia a largo plazo. Dicho esto, los guardias tienden a estar algo irritados durante las alertas; puede que, si te atrapan, no le tengan demasiado aprecio a tu plan...

Al norte del área noroeste podrás subirte a la parte trasera de un camión de transporte (Fig. 23). Si usas aquí la caja de cartón A te transportarás al ala este del laboratorio de armas. Te dejarán en la habitación con los suministros médicos, en la planta baja.



22



23

LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE (PÁGINAS 140-142)

No lleves el camuflaje del científico con la máscara de Raikov. Si te ven de esa guisa se activará la alerta.

Durante el interrogatorio podrás aprender una frecuencia de radio que abre la puerta de la armería.

Cuando te disfraces de científico, ponte directamente en frente de Raikov (Fig. 24). Presta atención a lo que dice el Mayor.

Si te capturan mientras estás asesinando a Raikov, la misión fracasará inmediatamente.

Tranquiliza a Raikov sin atraer su atención y déjale donde caiga. Cuando le encuentre un soldado, le despertará con cuidado.

Raikov siempre tiene hambre. Cuando come comida podrida, corre a encerrarse en el baño. Pero si llamas varias veces a la puerta, te dejará entrar...

Raikov es algo así como una parodia. ¿Recuerdas a Raiden de Metal Gear Solid 2? En MGS2 sólo juegas el primer 10% del juego con el héroe "oficial", Solid Snake. El resto del tiempo controlas a un agente rubio (bastante alelado) llamado Raiden. Por decirlo de una forma suave, Raiden nunca llegó a alcanzar la popularidad de Snake...

Encontrarás un póster de Raiden de MGS2 dentro de la puerta de una taquilla, en la habitación en la que escondes el cuerpo de Raikov.

Puedes actuar con impunidad si llevas el disfraz de Raikov en Groznyj Grad. No sólo te podrás mover con libertad, sino que también podrás golpear a cualquiera que no te caiga especialmente bien (Fig. 25). Los soldados te pedirán perdón o incluso te darán las gracias de forma sumisa, y los pobres científicos temblarán de miedo.



24



25

LABORATORIO DE ARMAS: ALA OESTE (PÁGINA 142)

Apunta el número que te muestra The Sorrow. Ésta es la primera de las tres formas de aprender la frecuencia de radio que abre la celda de la sala de torturas.

Volgin descubre que el Raikov que está ante él es un impostor porque agarra a Snake por los genitales. Es una nueva referencia a MGS2, que incluye una escena similar en la que la verdadera identidad de Raiden queda al descubierto.

Volgin comienza su tortura con las palabras "Echemos un vistazo a tu cuerpo". Su reacción depende de cuántas heridas de gravedad haya sufrido Snake durante su aventura. Algunos comentarios posibles son:

"Eres duro, amigo. Otro en tu lugar estaría ya muerto".
"Has estado en muchas batallas".
"Tienes un cuerpo muy bonito. Como el de un recién nacido..."

Usa R1 para ver cómo The Boss hace un gesto a Ocelot cuando sale de la habitación. ¿Qué significa? Lo sabrás más adelante.

SALA DE TORTURAS (PÁGINA 143-145)

El guardia es -o, más bien, *será*- el abuelo de Johnny Sasaki, que aparece en Metal Gear Solid y MGS2.

Hay una forma secreta de abrir la puerta de la celda. Gira a Snake en el visualizador para que se maree hasta el punto de vomitar; con diez veces será suficiente. Si el guardia ve esto, abrirá la puerta inocentemente para velar por el bienestar de su prisionero. Ésa será tu oportunidad...

Si el transmisor sigue en la espalda de Snake, se te premiará con una escena adicional (bastante divertida) cuando se reúne con Eva tras su fuga. Tendrás que dejar atrás a varios soldados adicionales en Tikhogornyj, pero no serán un gran problema; merece la pena.

Johnny también reacciona al comportamiento de Snake de diferentes formas. Intenta esconderte bajo la cama (Fig. 26), golpear los barrotes o jugar con el revólver SAA. En el último caso, tendrás que tener el arma a mano, usar la visión en primera persona y utilizar el joystick analógico derecho.



26



27

? - THE SORROW (PÁGINA 148)

Puedes sacar fotos con la cámara que encontraste en la sala de torturas durante tu viaje al más allá. En algunas aparecerán las siniestras figuras de "fantasmas" del equipo creativo de MGS3 cuando las examines en el álbum de fotos.

Si Snake es golpeado por los proyectiles extraterrestres de The Sorrow, verás una imagen parpadeante, procedente de su pasado (Fig. 27). Hay nueve imágenes en total.

Si mataste a Raikov verás su fantasma corriendo desnudo. Esto podría ser otra referencia a Raiden: él hacía lo mismo en MGS2. Claro que también podría ser una nueva oportunidad para echarse unas risas a costa de la muerte de un malvado. ¿Quién sabe?

Entre otras cosas, The Sorrow grita "Todos seréis asesinados por vuestros propios hijos". Lee el capítulo Interpretación cuando hayas terminado el juego para saber más sobre el futuro de Naked Snake.

Al final de esta secuencia hay una película de presentación en la que aparecen The Sorrow y The Boss. El esqueleto en las orillas del río Dolinovodno es en realidad... ¡los restos de The Sorrow!

Durante la película de presentación en la que Snake emerge del agua, pulsa R1 y luego mira hacia arriba y a la derecha para ver a The Sorrow.

TIKHOGORNYJ (PÁGINAS 149-150)

Si el transmisor sigue en la espalda de Snake durante su reunión con Eva, ella se lo quitará en una memorable secuencia cómica.

Si tienes un Tsuchinoko o capturaste vivo el loro de The End durante el interrogatorio de Volgin, podrás encontrar y volver a capturar a ambos animales cerca de la cascada.



LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA PRINCIPAL B1 (PÁGINAS 155-157)

¿Ves esas tuberías de agua? Si disparas sobre ellas (Fig. 28) y empapas a Volgin mientras está realizando uno de sus trucos eléctricos resultará herido.

Puedes sorprender a Volgin con la pastilla muerte falsa.

El camuflaje de bonificación ganado al vencer a Volgin reduciendo su energía se cae de su bolsillo al final de la lucha. Dispondrás de muy poco tiempo para recogerlo, así que no pierdas tiempo felicitándote a ti mismo: ¡CORRE!



28

OESTE DE ZAOZYORJE (PÁGINAS 163-164)

Para ahorrar tiempo puedes comenzar a correr tú solo. Tras la película de presentación en la que se muestra la llegada de los soldados Eva volverá a aparecer junto a Snake.

Echa un vistazo al historial médico de Eva en el menú Cura. Entre otras cosas, descubrirás que sus pechos son operados -¡quién lo diría!- y qué le gusta hacer en su tiempo libre. Incluso puedes ver una lista con toda la comida que ha tomado recientemente, incluso antes de conocer a Snake.

Puedes tranquilizar a Eva con el Mk22. Ella soñará con Snake, The Boss y -curioso- con un perro llamado Fido. Si sacas el dardo del menú Cura, ella despertará inmediatamente. Una patada tendrá el mismo efecto.

Al igual que Snake, Eva aparece en diferentes poses cuando el visualizador está abierto en el menú Cura; consulta la página 180 para más información.

Puedes amenazar a Eva con un arma o interrogarla con el CQC (Fig. 29).

Si matas a Eva provocarás una paradoja temporal. Eva no aparece en más episodios de la serie Metal Gear. Pero aún así, su existencia sigue teniendo relación con el futuro desarrollo de Naked Snake.

Si te arrastras por el suelo, Eva hará lo mismo. Si te acercas demasiado a ella mientras te arrastras -con intenciones aparentemente amorosas-, se enfadará mucho.

Puedes asustar a Eva con la pastilla muerte falsa. Si le haces el mismo truco por segunda vez, se pondrá furiosa.

Siempre que no haya ninguna alerta en curso, podrás sorprender y/o irritar a Eva con la gorra de cocodrilo, la máscara de mono y la caja de cartón. Mirarla fijamente con la visión en primera persona también provocará su enfado.



29



30

ESTE DE ZAOZYORJE (PÁGINA 165)

Si puedes escoltar a Eva sana y salva -es decir, sin que reciba una sola herida- hasta el este de Zaozyorje, tu recompensa será poder verla en bikini en el visualizador Cura (Fig. 30).

Si el insaciable apetito de Eva se convierte en algo demasiado molesto o pone en peligro tu reserva de víveres, podrás mitigar su hambre dejándola inconsciente. Usa CQC; así no hablará en sueños. Luego podrás arrastrarla hasta la salida. ¿Quién dijo que ya no quedan caballeros?

ROKOVOJ BEREG (PÁGINAS 166-167)

La lucha tiene un límite de tiempo de diez minutos. Si ningún guerrero ha ganado al llegar a ese punto, el área será bombardeada y ambos perecerán. Esta película adicional se incluirá en el Teatro demo.

Si derrotas a The Boss vaciando su indicador de energía, el camuflaje de serpiente caerá del bolsillo de tu rival. Al igual que con Volgin, sólo tendrás unos pocos segundos para coger el paquete. Obviamente, este uniforme sólo te será útil si pretendes jugar una segunda partida.

The Boss reacciona a la gorra de cocodrilo, a la máscara de mono y a los libros.

Puedes distraer a The Boss lanzándole cargadores vacíos. También la distraerás si disparas al Kerotan del árbol mientras ella esté cerca.

Obviamente, las tres raras serpientes Solid, Liquid y Solidus reciben su nombre de tres famosos Snakes.

Pulsa R1 cuando el Presidente se acerque para estrechar la mano de Snake. Por la ventana verás a Ocelot realizando el mismo gesto que The Boss hizo anteriormente. ¿La razón de esto? Ocelot es el hijo del que The Boss hablaba durante su último combate.

El hombre que habla sobre FOX (Fig. 31) es Roy Campbell, que estará fuertemente involucrado en la organización que la suceda: FOXHOUND.

La tumba en la que Snake/Big Boss deja el Patriot lleva inscrita la fecha 192X – 1964. Según esto, The Boss tenía 44 años cuando murió, por lo que tuvo que encontrar a los Cobras con 20 años a lo sumo. Por otro lado, es la niña pequeña que sale en la fotografía del Comité de los Sabios (Fig. 32), que aparentemente se fundó a comienzos del siglo 20.Por supuesto, esta foto podría ser de los últimos días de los Filósofos. Pero también es posible que Snake no esté frente a la tumba de The Boss: después de todo, ella murió como una traidora en una pradera de la Unión Soviética; aparentemente, toda una desgracia para su país. Entonces, ¿para qué iban a traer su cadáver de vuelta a Estados Unidos y enterrarlo allí? Mientras intentas extraer tus propias conclusiones o interpretaciones, pulsa R1 justo antes de que comience la escena de la tumba para ver todo a través de los ojos llorosos de Snake.

Al terminar los créditos escucharás a Ocelot hablar por teléfono con los comandantes de la KGB y la CIA. Él asegura ser ADÁN, uno de los dos "descifradores de códigos" del NSA que desertaron cuatro años antes. La trama se complica...





31



32



33

PREMIOS POR VOLVER A JUGAR

Hay varios objetos que podrás obtener en tus siguientes partidas de MGS3. Estarán disponibles cuando cargues la posición guardada Completada. Entre otros, están el poderoso Patriot que usa The Boss. Consulta la página 193 para más información sobre estas recompensas.

Si cuando tengas este arma en tu mano te encuentras con The Boss, ella no reaccionará, pero Sigint sí. De todas formas, The Boss sí que hará comentarios si llevas puesto algún atuendo extraño, como el esmoquin o el uniforme GA-KO.

Si tienes la Single Action Army, podrás girarla entre tus dedos durante tu lucha con Ocelot; y él te imitará.

El uniforme de avispones es especialmente útil a la hora de enfrentarte a The Pain.

Tras derrotar a The Boss podrás acceder a todas las misiones Serpiente contra Mono. Tómate tu tiempo en observar a los monos: para ser parte de un juego de bonificación, están caracterizados hasta el más mínimo detalle. Nuestros favoritos son los monos muertos de frío junto a la estufa, al lado de las escaleras del sótano; los diablillos que bailan al son de la música en Rassvet; y el mono que está tomándose un cóctel sobre un tejado (Fig. 33).

RETROSPECTIVA

04. 08

La historia de la serie Metal Gear Solid se narra en tres capítulos distintos. Cada uno de los juegos de Metal Gear -publicados para los ordenadores MSX y las antiguas consolas de 8 bits- añade más información a la historia de fondo. "Metal Gear Solid", "Sons of Liberty" y "Snake Eater" relatan una historia compleja, fascinante y entrecruzada que, debido a la cantidad de giros y cambios, puede resultar un poco complicada de seguir en algunos momentos. Muchos de los aspectos de la historia general son más comprensibles si los examinamos en el orden cronológico en el que se desarrollan realmente. Empezaremos por Metal Gear Solid 3: Snake Eater, que ocurre en el punto álgido de la Guerra Fría...

РЕТРОСПЕКТИВА

CRONOLOGÍA DE LA SAGA METAL GEAR SOLID

Cronología







Comienzo del siglo XX — Reunión del "Comité de los sabios". Fundación del grupo "los Filósofos".

1914 — Primera Guerra Mundial

1918

1939 — Segunda Guerra Mundial

1945 — Fin de la Segunda Guerra Mundial; comienzo de la Guerra Fría.

1950 — Guerra de Corea

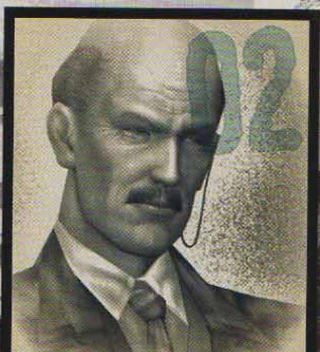
1953

I. "METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER" O EL NACIMIENTO DE UN MITO

SUMARIO


... NAKED SNAKE

Metal Gear Solid 3 ocurre durante el principio de la década de 1960, una época en la que la Guerra Fría amenazaba con desembocar en una Tercera Guerra Mundial. Al final de la Segunda Guerra Mundial, las ideologías políticas opuestas de las superpotencias del planeta -el capitalismo y el comunismo-, se convirtieron en el pretexto para un conflicto fuera de lo convencional entre Estados Unidos, la URSS y sus respectivos aliados; conflicto que duraría 40 años. Con ambos grupos conscientes de que ninguno triunfaría en caso de una guerra atómica, química o biológica -de acuerdo con la doctrina estratégica "MAD" (mutual assured destruction/destrucción mutua asegurada)-, esta paz intranquila se transformó en una competición oblicua. Desde la escalada armamentística hasta la conquista del espacio; desde el espionaje hasta los conflictos sustitutivos desarrollados en, o mediante, otros países -como Vietnam, Corea y Afganistán-, tanto el bloque oriental como el occidental buscaron llevarse el gato al agua de diversas formas, mientras evitaban el enfrentamiento militar directo. Sin embargo, durante el principio de los 60, las maniobras políticas -especialmente la crisis de los misiles de Cuba- llevó a ambos bandos al borde de la guerra nuclear. Éste es el escenario en el que se desarrolla Metal Gear Solid 3.


.... SOKOLOV

Un agente secreto norteamericano llamado **Jack** -designado **Naked Snake** por motivos operativos- es enviado a la Unión Soviética por el gobierno americano para escoltar a un científico llamado **Sokolov** de vuelta a Estados Unidos. Sokolov ha estado desarrollando un nuevo y devastador dispositivo: el **Shagohod**, una plataforma armamentística nuclear de enorme potencia. Sin embargo, la creación de este dispositivo amenaza el delicado equilibrio de destrucción mutua asegurada: los que lo controlen tendrán ventaja en la Guerra Fría. Esta misión es enormemente peligrosa, ya que la captura de Snake podría desembocar en un conflicto diplomático que amenazaría la paz mundial. Al principio de su aventura, Naked Snake recibe apoyo por radio de sus 3 consejeros: el **Mayor Zero** (también conocido como Mayor Tom), una consultora médica y su antigua mentora, **The Boss**.


.... SHAGOHOD

1957


USSR lanza el Sputnik I

1961



Invasión de Bahía de Cochinos

1962

Crisis de los misiles cubanos



1964

El 15 de octubre, el presidente Khrushchev renuncia a su cargo. Leonid Brezhnev se convierte en el primer ministro del partido.



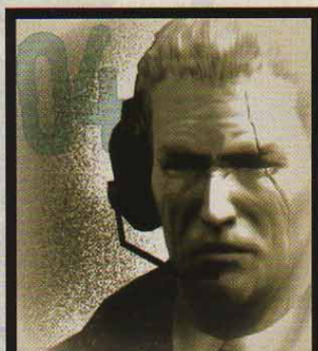
El 16 de Octubre, China concluye con éxito su primera prueba de armamento nuclear.

1965

Sigint se une a ARPA y participa en el desarrollo y creación de ARPAnet (1969).

1968


La agente Eva desaparece.



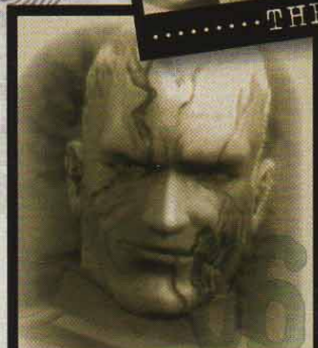
·····MAYOR ZERO

Maestro del camuflaje y bien entrenado en técnicas de combate y supervivencia, Naked Snake se infiltra en la base enemiga y libera a Sokolov. Sin embargo, al intentar escoltarlo de vuelta al punto de extracción, descubre, conmocionado, que The Boss ha desertado y se ha aliado con el **Coronel Volgin**. Volgin planea derrocar al régimen de Nikita Sergeyevich Khrushchev, el primer ministro soviético, para permitir que Leonid Brezhnev (el sucesor más probable de Khrushchev) llegue al poder. El coronel desea que la URSS consiga la victoria en la Guerra Fría y su meta final es la dominación del mundo. Para conseguirlo, pretende desplegar la superarma diseñada por Sokolov. Volgin posee **El Legado de los Filósofos**, una fuente aparentemente inagotable de riqueza. Esto le ha permitido crear y dirigir una agencia conocida como GRU, una organización que suele trabajar compitiendo con el KGB (más establecido y controlado totalmente por el gobierno). También le ha permitido atraer a su causa a personajes como **Ocelot** y The Boss (y a su unidad de élite, los Cobras). Para ganar su confianza, The Boss llega a regalar a Volgin 2 cabezas nucleares portátiles.



·········THE BOSS

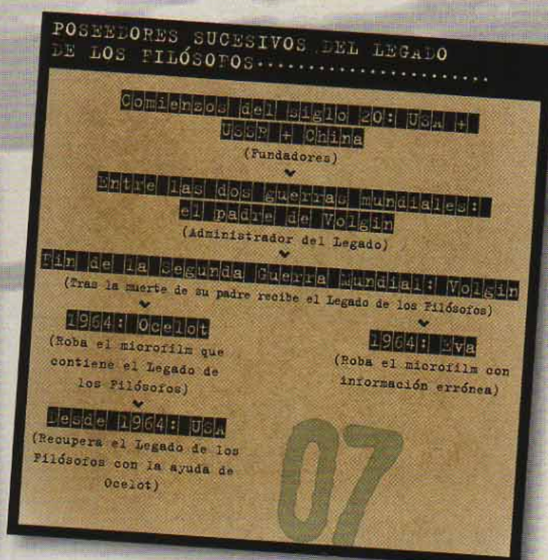
Tras su intento de rescate frustrado, Naked Snake, gravemente herido por The Boss, es dado por muerto y lanzado desde una gran altura a un río agitado. Volgin y sus camaradas recuperan a Sokolov y lo obligan a seguir trabajando en el Shagohod. Tras aplicar un tratamiento provisional a sus diversas heridas, Naked Snake presencia una explosión colosal, causada por Volgin, que utiliza una de sus dos cabezas nucleares para destruir las instalaciones de investigación. La misión virtuosa termina con su huida de la Unión Soviética.



··CORONEL VOLGIN



············OCELOT


POSEEDORES SUCESIVOS DEL LEGADO DE LOS FILÓSOFOS························

Comienzos del siglo 20: USA + USSR + China
(Fundadores)

Entre las dos guerras mundiales: el padre de Volgin
(Administrador del Legado)

Fin de la Segunda Guerra Mundial: Volgin
(Tras la muerte de su padre recibe el Legado de los Filósofos)

1964: Ocelot
(Roba el microfilm que contiene el Legado de los Filósofos)

Desde 1964: USA
(Recupera el Legado de los Filósofos con la ayuda de Ocelot)

1964: Eva
(Roba el microfilm con información errónea)

07

CRONOLOGÍA DE LA SAGA METAL GEAR SOLID

1970

El Mayor Zero suspende la organización FOX.

Estados Unidos recibe la parte perdida del Legado de los Filósofos. La rama americana de los Filósofos cambia su nombre a "los Patriotas".

1971

Big Boss recurre al éxito del Mayor Zero y funda la entidad FOX-HOUND.



1972

Comienzo del proyecto "Les Enfants Terribles"

1980s

Big Boss combate en varias guerras civiles africanas y se convierte en un héroe.

1991

Guerra del Golfo. El ejército americano inyecta a sus tropas un "gen de la lucha", obtenido durante el estudio de Big Boss. Los efectos secundarios de estas inyecciones se disfrazan como el "síndrome de la Guerra del Golfo".

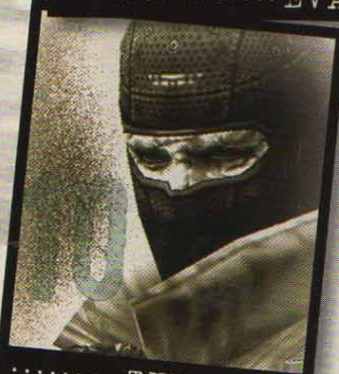


1995

Incidentes de Outer Heaven: Solid Snake vence a Big Boss y destruye Metal Gear.


EVA

Tras el conocimiento soviético de las actividades encubiertas de los americanos, las consecuencias de la desastrosa (y torpemente llamada) misión virtuosa, parecen devastadoras. Mientras Naked Snake se recupera en un hospital, el primer ministro Khrushchev contacta con el presidente americano. Creyendo (correctamente) que una cabeza de guerra americana había causado la explosión, el líder soviético recibe las objeciones de su homólogo solicitando que Estados Unidos demuestre su inocencia. Khrushchev también solicita que, casi como gesto de buena voluntad, los americanos eliminen a Volgin -su mayor enemigo dentro de la URSS-. El Mayor Zero y Naked Snake, lejos de quedar humillados por su participación en el anterior fiasco, reciben otra oportunidad de evitar esta crisis en la Guerra Fría. El objetivo de su segunda misión -llamada **"Snake Eater"**- vuelve a ser encontrar y liberar a Sokolov, pero también destruir el Shagohod. The Boss y sus Cobras también se convierten en objetivos, a causa de su sabotaje en la primera misión.


THE PAIN

Naked Snake regresa a territorio soviético, donde debe encontrarse con un espía llamado Adán. Se supone que van a colaborar tras confirmar sus respectivas identidades con la contraseña "¿Quiénes son los Patriotas? La li lu le lo". Sin embargo, en lugar de Adán, Snake se encuentra con **Eva**. Comportándose como una espía, aprovecha su contacto directo con Volgin para informar a Naked Snake del paradero aproximado de Sokolov. También le ayuda a sobrevivir a una emboscada planeada por el joven Mayor Ocelot ruso y sus secuaces. Naked Snake comienza su viaje hacia las instalaciones en las que está retenido Sokolov. Por el camino, tropieza con un miembro de los Cobra llamado **The Pain**, que se distingue por su espeluznante habilidad para controlar enjambres de avispones. También se encuentra con **Granin**, un científico rival de Sokolov. Su propuesta de una máquina de guerra robótica -un **Metal Gear** embrionario- deja de caer en gracia al desvelarse el Shagohod. Enfermo de celos, con su orgullo profesional herido, ayuda a Naked Snake, con la esperanza de que elimine tanto a Sokolov como a su invento infernal.

Al avanzar por el territorio enemigo, Naked Snake derrota a los miembros de Cobra, **The Fear** (un maestro de las trampas y las armas de proyectil extraordinariamente ágil) y **The End** (un legendario


GRANIN


THE FEAR


THE END



THE FURY

1999

Crisis de Zanzibar: Solid Snake derrota a Gray Fox, mata a Big Boss y destruye Metal Gear. Desaparece para vivir en soledad en Alaska.

2000

Efecto 2000: los Patriotas propagan un "filtro de datos" por todo el mundo, disfrazado de parche de software para dificultar el impacto del error en diversos sistemas informáticos.

2005

George Sears dimite como presidente de Estados Unidos. Es reemplazado por James Johnson.



Tiene lugar el incidente en Shadow Moses.

2006

Solid Snake y Otacon fundan "Filantropía".



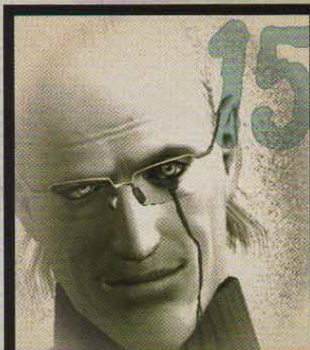
Olga Gurlukovich da luz a un niño, que es raptado por los Patriotas.

2007

Destrucción del petrolero Discovery.

2009

Crisis de la Big Shell.



francotirador) en combates uno contra uno. Vuelve a reunirse con Eva, que le ofrece más información sobre la ubicación del creador del Shagohod. Tras una dura pelea contra el pirómano **The Fury**, Snake se disfraza de Raikov y encuentra a Sokolov, que -tal y como nos enteramos más tarde- ha entregado los datos del Shagohod a Eva.

Desafortunadamente, Volgin interrumpe la reunión, captura a Naked Snake y lo somete a crueles torturas. Durante el transcurso del interrogatorio, Naked Snake pierde un ojo; una terrible herida que le obsesionará hasta el final de sus días. Escapa por los pelos y consigue evadirse de Ocelot lanzándose a un río -en una escena que recuerda a El Fugitivo-. Posteriormente, se encuentra con **The Sorrow**, un sórdido fantasma que vuelve a poner ante Naked Snake a todos los que ha matado durante las dos misiones, incluyendo a los miembros de Cobra. Naked Snake experimenta brevemente la muerte al final de este inusual combate con su adversario fantasmal, pero una píldora resucitadora -una salvación farmacológica imprevista- le permite volver a la vida y continuar con su viaje.

Cuando Eva y Naked Snake se encuentran de nuevo, ella le entrega varios paquetes de explosivo C3 robado. El plan es colocarlos en los depósitos de combustible que hay cerca del Shagohod, con la esperanza de que la explosión resultante destruya el peligroso invento de Sokolov. Naked Snake coloca el C3, pero la identidad secreta de Eva es descubierta. Mientras The Boss se lleva a Eva para ejecutarla -aparentemente-, Volgin pelea contra Naked Snake, que vence tras descubrir la debilidad de su enemigo. En una genuina muestra de asunción de riesgos, encuentra a Eva y huye de la colosal explosión de los depósitos por los pelos. El cálido momento de la reunión se ve interrumpido por Volgin, que se las ha arreglado para subir al Shagohod y ahora desea venganza. En una épica batalla, Naked Snake se las arregla para destruir tanto al coronel como a su mortal máquina. Perseguidos por los soldados, escapan, pero Eva se estrella con la moto. Naked Snake atiende sus heridas antes de continuar hacia el punto de extracción.

Naked Snake debe enfrentarse a un último reto antes de poder finalizar su misión: tiene que derrotar a su mentora, la mujer que le entrenó para ser el guerrero en el que se ha convertido y que, en muchos aspectos, fue como una madre para él. Ella le cuenta cosas de su vida y de los sacrificios que, como soldado, ha tenido que hacer. Naked Snake gana la batalla sin cuartel contra The Boss. Antes de morir, ella le entrega un microfilm con información sobre la localización del Legado de los Filósofos. Tras una breve (e inusual) pelea contra Ocelot, Naked Snake consigue salir finalmente de la URSS con Eva. Sin embargo, en cuanto se queda dormido, Eva coge el microfilm y desaparece. Tras despertarse, Naked Snake se entera de que, en realidad, ella trabajaba para China y su objetivo fue siempre conseguir El Legado de los Filósofos.

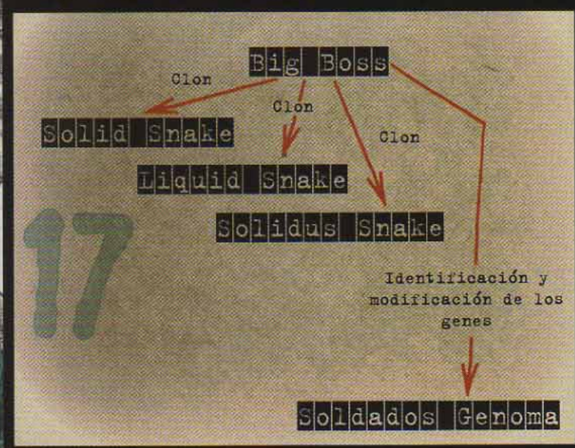
JERARQUÍA DE FOX-HOUND

Liquid Snake

Decoy Octopus
Psycho Mantis
Sniper Wolf
Vulcan Raven

16

Los últimos minutos del juego dan respuesta a muchos interrogantes, pero también introducen nuevos y desconcertantes enigmas. Nos enteramos de que la traición de The Boss era, en realidad, una operación encubierta de máximo secreto, cuyo objetivo último era acercarse a Volgin y obtener El Legado de los Filósofos. La guinda del pastel es que The Boss sacrificaría su buen nombre y su reputación; y después entregaría su vida. A Naked Snake le atormenta el hecho de que ella tuviera que morir a manos de su protegido. El gobierno americano ordenó su muerte para ocultar el motivo real de su participación.



Tras matar a The Boss, Naked Snake recibe una calificación que supera al de su anterior tutora: **Big Boss**, un orgulloso título para un soldado considerado una leyenda viviente. Eva no era la única que guardaba un secreto ultracelosamente. Finalmente, nos enteramos de que Ocelot era un hombre con recovecos y alianzas ocultas. Descubrimos que, en realidad, trabaja para el gobierno de Estados Unidos. El microfilm que Eva robó era falso. Ocelot se hace con El Legado de los Filósofos, pero sólo devuelve la mitad a su país. El resto, dice, no aparece por ningún sitio...

ANÁLISIS

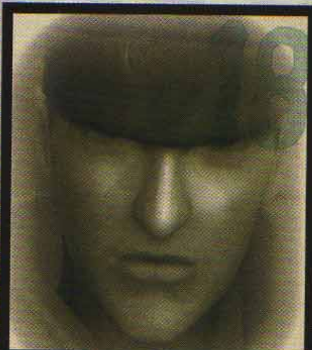
La historia de Metal Gear Solid 3 es la historia del plan americano para robar El Legado de los Filósofos a Volgin, cuyo padre fue integrante del grupo de Filósofos original y robó el dinero a sus colegas. The Boss deserta para poder integrarse en el círculo próximo a Volgin. Para ganar su confianza, recupera a Sokolov e incluso lo devuelve con dos cabezas nucleares. Cuando Volgin destruye el centro de investigación de Sokolov, salta un incidente diplomático que obliga a los americanos a retocar su plan original -y, por supuesto, a Naked Snake a volver a la URSS-. El agente Adán con el que Naked Snake debía reunirse originalmente era Ocelot. Naturalmente, en su lugar se encuentra con la china Eva. Ésta, después de haberse abierto camino hasta trabar relación con Volgin, utiliza a Snake como herramienta para conseguir su objetivo final: devolver El Legado de los Filósofos a China.

Con Sokolov bajo su atenta mirada y con el apoyo de The Boss y sus Cobras, Volgin cree que el Shagohod facilitará la caída del régimen de Khrushchev y, después, el dominio mundial por parte de la URSS. Mientras tanto, sus socios, irónicamente, conspiran todos en su contra: The Boss, los Cobras y Ocelot trabajan para EE. UU., los aliados de Eva están en China y Sokolov preferiría morir antes que ver su invento en manos de su captor...

Al evolucionar las intrigas y eventos individuales, The Boss y Ocelot participan de manera transparente, totalmente conscientes del juego de cada protagonista. The Boss ayuda a Eva sabiendo que más adelante recibirá el microfilm falso. De igual forma, aunque no parezca el caso hasta el desenlace de la historia, protege a Naked Snake -que se convertirá en su sucesor tras su sacrificio- de resultar gravemente dañado de una sutil (aunque brutalmente dolorosa) manera. Ocelot también juega un papel importante, ayudando a destruir el Shagohod y a Volgin y, finalmente, devolviendo la mitad del Legado de los Filósofos a Estados Unidos. En la URSS, el primer ministro Khrushchev se siente aliviado por la muerte de Volgin, pero finalmente Brezhnev se beneficia de la inestabilidad causada por esta crisis, haciéndose con el poder en 1964. América recibe mayor parte del Legado de los Filósofos que la que realmente le correspondía y evita cualquier tipo de repercusión política. China, con un pequeño papel en la historia a través de la participación de Eva, puede que no consiguiera las riquezas que buscaba pero, con casi toda certeza, obtuvo los planos del Shagohod.

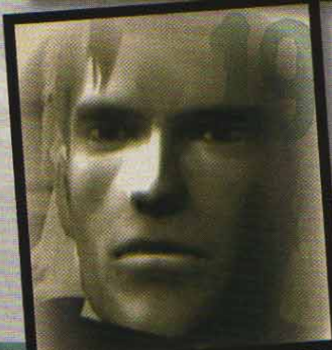
Es difícil de creer que Ocelot actuará solo en interés de sus superiores americanos. La devolución de sólo la mitad del fondo de los Filósofos sugiere que podría haber estado relacionado con un cuarto grupo de motivaciones más profundas. La única persona que podría haber conocido la verdad se llevó el secreto a la tumba. The Boss murió por orden de su país, ejecutada por su pupilo más talentoso y con su nombre manchado para siempre por el estigma de la traición. Naked Snake comprende la magnitud de su sacrificio al final de la aventura. Su desilusión se ve amplificada cuando sus superiores le conceden el rango de Big Boss; un logro alcanzado quitando la vida a la persona que más admiraba en el mundo.

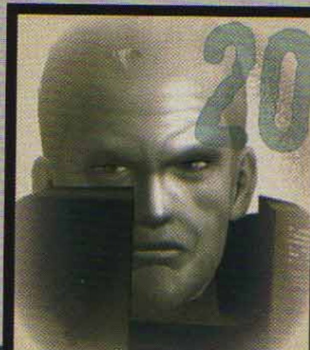
II. "METAL GEAR SOLID" O EL NACIMIENTO DE UN HÉROE


....SOLID SNAKE

Desde el final de Metal Gear Solid 3: Snake Eater hasta el principio de Metal Gear Solid transcurren 40 años. Durante este tiempo, Big Boss se hace cargo de la agencia FOX-HOUND y dirige con éxito muchas misiones para el gobierno de Estados Unidos. También se ve íntimamente involucrado en el proyecto **"Les enfants terribles"**, un experimento en el que unos científicos intentan clonarlo. El hombre una vez conocido como Naked Snake, un guerrero sin comparación, es el sujeto perfecto (y potencialmente más rentable) para esta nueva tecnología: podrán crearse individuos con su mismo código genético y formidables capacidades. Nacen tres hijos, cuyos nombres en clave son **"Solid Snake"**, **"Liquid Snake"** y **"Solidus Snake"**.

Sin embargo, en la década de 1990, Big Boss abandona repentinamente, y por razones desconocidas, el país al que ha servido de forma tan sobresaliente. Establece dos "naciones fortaleza", llamadas **Outer Heaven** (que aparece en "Metal Gear" para los ordenadores MSX en Japón y, de forma ligeramente alterada, en la NES) y **Zanzibar Land** (donde se desarrolla "Metal Gear 2: Solid Snake", un juego para MSX publicado sólo en Japón). Utilizando el Metal Gear -un formidable tanque andante de alta tecnología-, Big Boss amenaza con causar el caos. La transición de héroe a megalómano empeñado en dominar el mundo no es agradable y -quizá en consonancia- es uno de sus descendientes duplicados, Solid Snake, quien acaba con él. Dos veces. Solid Snake también se carga a **Gray Wolf**, antiguo amigo y colega que se convierte en jefe de los secuaces de su padre. El gobierno norteamericano obtiene los restos de Big Boss y los utiliza para investigar, para crear supersoldados mejorados genéticamente. En este punto, avanzamos de un salto al incidente de **Shadow Moses** y a los eventos de Metal Gear Solid...


...LIQUID SNAKE



..SOLIDUS SNAKE

SUMARIO


...JIM HOUSEMAN

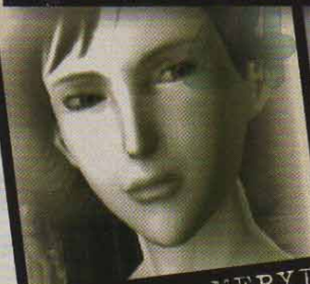
Durante 2005, una fuerza formada por antiguos miembros de la unidad de élite FOX-HOUND ataca una planta de procesamiento de residuos armamentísticos nucleares en Alaska. Tras hacerse con una cabeza nuclear, los terroristas realizan una petición aparentemente incomprensible: que se les entreguen los restos de Big Boss en menos de 24 horas. Si su demanda no se cumple, utilizarán el dispositivo atómico capturado. El secretario de defensa norteamericano, **Jim Houseman,** llama al antiguo comandante FOX-HOUND, **Roy Campbell**, para que le ayude a resolver el problema. Él, a su vez, llama a Solid Snake, que se había retirado de su trabajo como agente especial años antes.


...ROY CAMPBELL

El Coronel Campbell explica la grave situación a Solid Snake y perfila los dos objetivos de la misión. También le pide que libere a los directores de **DARPA** (una agencia de defensa del gobierno) y de **ArmsTech** (un gran fabricante de armas), mantenidos como rehenes en la planta. Además, Solid Snake debe averiguar si los terroristas son realmente capaces de realizar un ataque nuclear. Mientras Solid Snake se prepara para la misión -y recibe de la doctora **Naomi Hunter** una inyección de nanomáquinas de alta tecnología para mejorar su rendimiento-, el coronel le revela el motivo real de su participación en la misión. Su sobrina, **Meryl Silverburgh**, también ha sido capturada como rehén por los terroristas. Entre los líderes de éstos se encuentran varios de los mejores luchadores de FOX-HOUND, incluyendo a un individuo conocido como Liquid Snake. Solid Snake se queda pasmado al enterarse de su existencia (ignorante hasta ese momento de la existencia de sus hermanos) y más aún al ver una fotografía: Liquid, por lo que parece, es un auténtico doble suyo. Sus socios incluyen a **Psycho Mantis** (un extraño soldado con habilidades paranormales que incluyen la lectura de la mente y la telequinesis), a **Sniper Wolf** (una tiradora mortífera), a **Decoy Octopus** (un maestro del disfraz), a **Vulcan Raven** (un terrible gigante) y a **Revolver Ocelot** (que es, sí, el *mismo* Ocelot, aunque mayor y con un nuevo prefijo delante de su nombre).

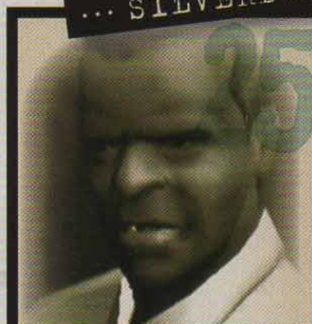

...NAOMI HUNTER

Al poco de infiltrarse en la base de Shadow Moses, Solid Snake localiza a **Donald Anderson**, el director de DARPA. Éste cuenta a Solid Snake que los terroristas no sólo tienen un arma nuclear, sino que también planean usar otro dispositivo, desarrollado en secreto en las instalaciones, para lanzarlo: el **Metal Gear Rex**. Anderson explica que **Kenneth Baker** y él tienen una contraseña cada uno que, combinadas, arman la bomba. Anderson no pudo resistirse a los poderes del antiguo miembro de FOX-HOUND, Psycho Mantis y entregó su contraseña. Le dice a Solid Snake que obtenga tres llaves que evitarían el lanzamiento de la cabeza de guerra, todas en posesión de Baker. Anderson, repentinamente, muere de lo que parece ser un ataque al corazón.

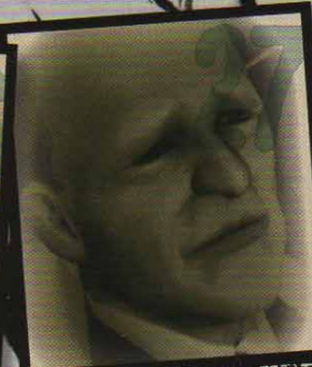

.... MERYL
... SILVERBURGH

Tras un breve encuentro con una misteriosa soldado, Solid Snake encuentra a Baker atado firmemente en el centro de una sala, rodeado de explosivos. Después de una agotadora pelea con Ocelot -que termina cuando una extraña especie de **cyborg ninja** se entromete en la trifulca, corta la mano con la que Ocelot sostiene su arma con un golpe de su espada y libera a Baker de sus ataduras-, el director de ArmsTech cuenta que él, al igual que Anderson, reveló su contraseña durante la tortura. Baker explica que entregó sus llaves a una soldado que no quiso unirse a los terroristas. Durante el transcurso de su conversación, Baker habla a Solid Snake sobre un científico que sabe cómo detener el Metal Gear Rex -el ingeniero jefe, **Hal Emmerich**- y le entrega un CD que contiene datos de pruebas del formidable dispositivo. También menciona que el ninja es otro antiguo miembro de FOX-HOUND que después fue sometido a experimentos genéticos. Inexplicablemente, Baker muere repentinamente de la misma forma que Anderson. Ni el coronel ni Naomi son capaces de explicar esta insólita coincidencia.

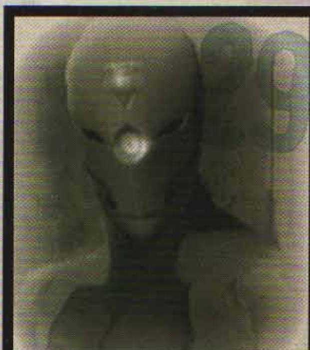
Finalmente, Solid Snake se encuentra con la soldado -que en realidad es la sobrina de Campbell, Meryl- y pelea contra Vulcan Raven y su tanque.


.... DONALD
.... ANDERSON


..METAL GEAR REX


..KENNETH BAKER


..PSYCHO MANTIS

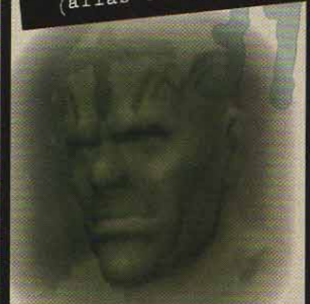

...Ninja Cyborg
(alias Gray Fox,
alias Frank Jaeger)

El ninja que se encontró antes vuelve a aparecer y lo reta a una pelea sin armas de fuego. Tras una intensa refriega cuerpo a cuerpo, el guerrero del exoesqueleto se va. Solid Snake se queda petrificado al averiguar que no es otro que su antiguo compañero transformado en némesis, **Frank Jaeger,** también conocido como Gray Fox. Tras sobrevivir a las heridas que sufrió en Zanzibar Land durante los eventos de Metal Gear: Solid Snake, ha sido mejorado mediante una serie de avanzados procesos médicos.


...HAL EMMERICH
(alias Otacon)

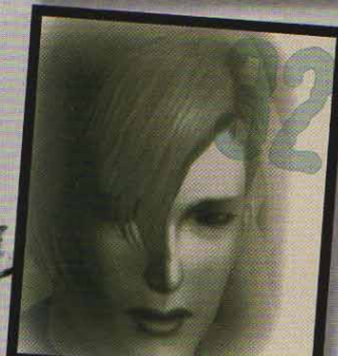
El siguiente encuentro de Solid Snake es con **Hal Emmerich**, el creador del Metal Gear Rex, conocido también como **Otacon**. Horrorizado al enterarse de que su dispositivo está siendo utilizado con fines terroristas, revela la ubicación del Metal Gear Rex antes de irse. Solid Snake está con Meryl, considerando que, como ella sólo recibió una tarjeta llave de Baker, deben encontrar otras dos. La pareja se enfrenta primero a Psycho Mantis -que, al morir, expresa un sentimiento de afinidad con Solid Snake- y luego son atacados por Sniper Wolf. La francotiradora hiere a Meryl desde lejos e intenta usarla como cebo para sacar a Solid Snake de su escondite. Éste, tras partir brevemente para conseguir un fusil de francotirador, regresa y se encuentra con que Meryl ha desaparecido. Solid Snake es capturado por Sniper Wolf y sus soldados tras un breve duelo de fusiles.

Solid Snake se encuentra atado a una silla al recuperar el sentido y en esa postura se entera de que Liquid y él son la descendencia genética de Big Boss. Con la vida de Meryl en peligro en caso de que falle, consigue resistir a la tortura a manos de Ocelot. Tras su tormento es recluido en una celda, donde contacta con el Coronel Campbell por radio. Solid Snake se entera de que el presidente de Estados Unidos no está totalmente al tanto del desarrollo de los eventos, ni de la captura del Metal Gear Rex. De hecho, está a punto de firmar el tratado de desarme nuclear START 3 -un pacto diseñado para evitar el desarrollo de nuevas armas-. Los terroristas están al tanto, y utilizan la existencia del Metal Gear Rex para influir en las negociaciones. Si la existencia de esta arma se hiciera pública en este delicado momento, las consecuencias para el gobierno americano (y, particularmente, para el presidente) serían desastrosas.


...VULCAN RAVEN

Sólo Solid Snake puede resolver la situación y debe conseguirlo destruyendo el Metal Gear Rex. Tras engañar a un guardia no muy despierto, escapa de su celda y se dirige al hangar en el que se encuentra el Metal Gear Rex. Por el camino, utiliza su códec para hablar con sus consejeros, a los que ahora se ha unido su antiguo mentor, el **Master Miller**. Solid Snake es atacado por su hermano y la pelea termina con el aterrizaje forzoso del helicóptero de Liquid Snake. Luego se desata una larga pelea contra Sniper Wolf, que resulta mortalmente herida en el enfrentamiento. También nos enteramos de que Otacon se ha enamorado de ella y está perturbado a causa de su muerte.

Una llamada de Miller desata dudas sobre la legitimidad y las intenciones de Naomi Hunter. Parece haber mentido sobre su pasado, e incluso podría haber estado involucrada en las muertes de Anderson y Baker. Podría, al parecer, estar coaligada con el misterioso ninja (Gray Fox) o con los terroristas. Tras una pelea final con Vulcan Raven, Miller contacta con Solid Snake para darle detalles de la auténtica identidad de Naomi Hunter. A pesar de esto, Campbell insiste en que ella debe seguir participando en la misión. Sospechando de posibles motivos ocultos, Solid Snake comienza a desconfiar de Campbell.


···· SNIPER WOLF

Al buscar el Metal Gear Rex, Solid Snake escucha sin querer una conversación entre Liquid Snake y Ocelot en la cual, entre otros temas, discuten sus solicitudes. Además de los restos de Big Boss, piden mil millones de dólares, que se utilizarán para tratar las anormalidades genéticas de los **soldados genoma** -las tropas que les apoyan en su misión-. También piden la vacuna para un virus llamado **Foxdie**, que ellos creen que fue el causante de la muerte de Decoy Octopus y del presidente de ArmsTech, Kenneth Baker. Liquid y Ocelot también revelan la identidad de su benefactor, el hombre que proporcionó el equipo utilizado para hacerse con las instalaciones: un coronel ruso llamado Gurlukovich, que sueña con usar el Metal Gear para devolver Rusia a su estado previo de poderío militar y político.


...........OCTOPUS

Otacon descubre que Solid Snake tiene las tres tarjetas llave necesarias para desactivar las cabezas nucleares que posee. La única llave que le entregó Meryl está hecha de una aleación que cambia de forma al ser expuesta a temperaturas extremas. Básicamente, son tres llaves en una, según esté a temperatura ambiente, caliente o congelada. Así que hay que volver al hangar helado en el que peleó con Raven y visitar un horno al rojo.



Al realizar estas tareas, Miller cuenta a Solid Snake que Naomi inyectó el virus Foxdie en sus venas - un arma biológica que simula los síntomas de un fallo cardiaco masivo al matar a la víctima designada-. Campbell cuenta a Solid Snake que Naomi está bajo arresto. A pesar de ello, Naomi se las arregla para contactar con Solid Snake. Le informa que soñaba con vengarse: él mató a su hermano adoptivo, Frank Jaeger... Gray Fox. Jaeger cuidaba de ella y era su única "familia" tras el asesinato de sus padres. La muerte de Jaeger la dejó desolada. Consumida por el odio, se unió a FOX-HOUND y esperó la oportunidad para vengarse. Sin embargo, parece que inyectar el Foxdie a Solid Snake no fue decisión de ella: la orden fue dada al principio de la misión y, por tanto, fue bajo petición de los superiores de Solid Snake. Antes de que Naomi pueda revelar más detalles, es silenciada bruscamente por el coronel, que no quiere dar explicaciones a Solid Snake. Campbell insiste firmemente en que Solid Snake lleve la misión a cabo, destruyendo el Metal Gear Rex.

Cuando Solid Snake usa la tercera llave, descubre atónito que, en realidad, ha *activado* la bomba. En un giro pasmoso, Master Miller contacta con él para agradecérselo y le cuenta que no había podido obtener el segundo código de Anderson -el director de DARPA murió durante la tortura del interrogatorio de Ocelot-. El hombre que aparentaba ser Anderson al principio de la misión era, en realidad, Decoy Octopus, asesinado por el Foxdie inoculado involuntariamente en él. Sin ambos códigos, la bomba sólo podía activarse con las tres llaves -motivo por el cual fue manipulado Solid Snake-. Campbell interrumpe la conversación y anuncia que el cadáver de Miller ha sido encontrado en su casa. **Mei Ling**, la experta en comunicaciones, explica que la señal de Miller está siendo transmitida desde dentro de la base...



Solid Snake descubre la identidad real del impostor: es su hermano, Liquid Snake. Explica que Solid Snake ha sido embaucado por todos los grupos, incluyendo su propio gobierno, que simplemente deseaba recuperar el control del Metal Gear Rex. La lealtad de Naomi Hunter a sus pagadores sólo resulta comprometida por una modificación no autorizada (y aún desconocida) de último minuto que ha realizado en el virus Foxdie. Este descubrimiento llevó a su arresto y eliminación de la misión. Los dos hermanos discutieron sobre su padre. Uno ha heredado los genes más fuertes de Big Boss; el otro era una copia menor. La ira y el odio hacen hervir a Liquid Snake mientras explica que él era el clon débil -un subproducto, un mero resto del proceso diseñado para hacer de Solid Snake un facsímil preciso de su poderoso semental-. Liquid se hace con el control del Metal Gear Rex y ataca a Solid Snake, que se salva por la intervención de Gray Fox.

Gray Fox explica a Solid Snake que no merece el amor de Naomi, ya que él había matado a sus padres. Su opresiva culpa le hace ocuparse de la joven huérfana. Sacrificándose para aliviar sus remordimientos infinitos, entrega su vida para dañar al Metal Gear Rex, lo que permite a Solid Snake neutralizar la temible máquina.

Ambos hermanos se enfrentan cara a cara encima del Metal Gear Rex. Liquid Snake explica la historia del proyecto "Les enfants terribles". Un aspecto consistía en crear clones del mejor guerrero de la historia, Big Boss. Su segundo objetivo era analizar su configuración genética para intentar identificar y aislar los genes que lo habían transformado en tan temible soldado. Este conocimiento sería utilizado posteriormente para modificar los cuerpos de otros soldados, creando una fuerza formidable que compartiría características con Big Boss. Éstos son los soldados genoma.

Solid Snake se entera, a través del códec, que Jim Houseman, el secretario de defensa norteamericano, ha relevado a Campbell del mando. Ha enviado aviones de combate para destruir las instalaciones de Shadow Moses y, con ellas, cualquier prueba de que haya ocurrido algo indecoroso. Los dos hermanos se enfrentan en un combate cara a cara, que termina cuando Liquid Snake es lanzado a lo que parece ser su muerte. Solid Snake se las arregla para encontrar un vehículo y huye con Meryl, pero Liquid -el villano infatigable arquetípico- les da caza con ayuda de los soldados genoma. Tras un accidente a la salida de las instalaciones, Liquid Snake los espera, preparado para destruirlos... pero, de repente, se colapsa, víctima del virus Foxdie.

Campbell llama para informar a Solid Snake que ha conseguido abortar el ataque aéreo y que Houseman ha sido arrestado, después de que el coronel informara al presidente de los eventos en las instalaciones de Shadow Moses. Meryl, que no es miembro de FOX-HOUND ni sufre ninguna alteración genética, no es blanco del virus Foxdie; Solid Snake parece ser inmune a sus efectos. Abandonan la base tras pedir a Campbell que envíe un pelotón para rescatar a Otacon.

El último aguijón en la cola de la historia de Metal Gear Solid toma el aspecto de una conversación clandestina entre el presidente de Estados Unidos y Revolver Ocelot, el único miembro superviviente del grupo terrorista. El presidente, George Sears, tiene un oscuro secreto: él es Solidus Snake, el tercer hijo de Big Boss. Él, ayudado por Ocelot, ha controlado la situación desde el primer momento...

ANÁLISIS

Sin duda, el engaño es el tema central de la historia de Metal Gear Solid. La operación de Shadow Moses fue planificada de principio a fin por George Sears, también conocido como Solidus Snake, el presidente de los Estados Unidos de América. Sueña con escapar al control de sus maestros, los individuos que realmente están al mando: los Patriotas. Ha sido él quien ordenó el desarrollo del Metal Gear Rex en secreto, y quien luego planificó su total destrucción, la muerte de los testigos y el robo por parte de Ocelot de los únicos planos restantes.

Los eventos de Metal Gear Solid empiezan cuando Solidus Snake informa a Liquid Snake de la existencia del Metal Gear Rex, e instiga astutamente el asalto a Shadow Moses. Para activar el Metal Gear, Liquid Snake necesita obtener los códigos de acceso en poder de los directores de DARPA y de ArmsTech, Anderson y Baker. Anderson resistió el sondeo psíquico de Psycho Mantis, lo que provocó que Liquid ordenase a Ocelot torturar al director de DARPA para conseguir la información. Sin embargo, Ocelot mata a Anderson, pretendiendo hacer creer después que su muerte había sido accidental.

Liquid Snake sospecha que Solid Snake puede saber el código y ordena a Decoy Octopus que se haga pasar por Anderson. Solid Snake resulta engañado, pero no tiene la contraseña que buscan los terroristas. Infectado con el virus selectivo Foxdie administrado por Naomi Hunter antes de comenzar la misión, contagia a Decoy Octopus, causando su muerte repentina. Solid Snake cree que el jefe de DARPA ha muerto de un súbito ataque al corazón.

A Liquid Snake sólo le queda una forma de activar las cabezas nucleares y el Metal Gear Rex: debe encontrar las tres llaves en poder de Baker, que el presidente de ArmsTech confió a Meryl. Liquid Snake, inteligentemente, deja que su hermano le haga este trabajo. Para poder guiar a su odiado familiar en la dirección correcta, Liquid se hace pasar por Master Miller. Miller es el antiguo mentor de Solid Snake, asesinado en su casa por (o de parte de) Liquid Snake unos días antes de iniciarse la misión.

Solid Snake se reúne con (y se enfrenta a) Ocelot, que pierde un brazo a manos de Gray Fox -un antiguo camarada (pero ahora enemigo) de Solid Snake, que ha sido dado por muerto-. Gray Fox busca redención. Solid Snake habla con Baker, que le da los datos de las pruebas del Metal Gear Rex. Baker también muere de lo que parece ser un infarto -aunque en realidad es otro de los objetivos del virus Foxdie-. Solid Snake derrota a Psycho Mantis, sólo para caer en las garras de Sniper Wolf. Es torturado por Ocelot, que se lleva el disco de datos del Metal Gear Rex. Solid Snake consigue escapar, mata a Raven y a Sniper Wolf, y resuelve el misterio de las tres llaves.

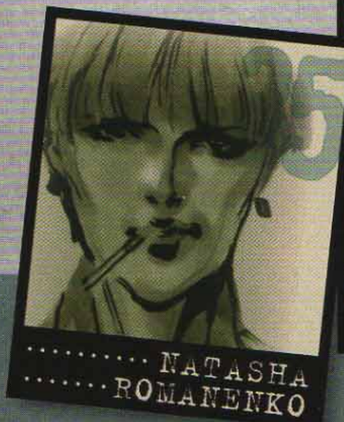
Una vez activado, Liquid Snake monta en el Metal Gear Rex e intenta matar a Solid Snake. Gray Fox entrega su vida para debilitar el Metal Gear y que Solid Snake pueda destruirlo. Con este noble acto, Fox espera librarse de la culpa que siente, al sentirse responsable de tantas muertes -particularmente del asesinato de los padres de Naomi-. En la lucha que sigue, Solid Snake derrota a Liquid Snake y al Metal Gear Rex. Sin embargo, durante su intento de escapar con Meryl, su hermano furioso le detiene a punta de pistola. Antes de que Liquid Snake pueda apretar el gatillo, muere a causa del virus Foxdie -un acto demasiado oportuno para ser una mera coincidencia-.

Mientras la historia se acerca a su final, el Coronel Campbell admite que ha mentido a Solid Snake porque él también ha sido manipulado: su sobrina, Meryl, había sido asignada a las instalaciones de Shadow Moses para conseguir su cooperación absoluta. Cuando el coronel alerta al presidente, éste ordena el arresto del secretario de defensa, Jim Houseman. Con su secuaz, Ocelot, en posesión del auténtico objetivo -la única copia de los datos de las pruebas del Metal Gear Rex- , Solidus Snake cancela el ataque aéreo ordenado por Houseman para destruir la base de Shadow Moses.

Las noticias sobre el Metal Gear Rex aparecen la víspera del pacto de desarme START 3. Los Patriotas usan esta oportunidad para deshacerse de Solidus Snake y sustituirlo por un sujeto más dócil. Pero el tercer hijo del proyecto "Les enfants terribles" tiene lo que necesita: el disco de datos con la información necesaria para construir otro Metal Gear. Se oculta durante dos años para huir de los Patriotas... lo que nos lleva a la historia de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

III. "METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY", O EL NACIMIENTO DE UN SER VIVO

Dos años han pasado desde los hechos de Metal Gear Solid. Durante este tiempo, George Sears -también conocido como Solidus Snake- ha estado escondiéndose de los Patriotas y maquinando su venganza. Solid Snake y Otacon han fundado **Filantropía**, una organización independiente dedicada a la prevención (y destrucción) de todos los proyectos Metal Gear. En 2007, Filantropía descubre que un barco cargado de un nuevo tipo de Metal Gear va a salir de un puerto de Nueva York...



NATASHA ROMANENKO



METAL GEAR RAY

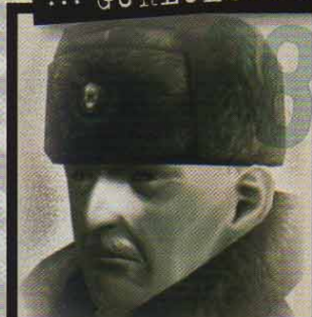
SUMARIO



OLGA GURLUKOVICH

Filantropía pretende conseguir pruebas de que se ha creado un nuevo Metal Gear para así poder dar la noticia de su existencia al mundo. El objetivo de Solid Snake es embarcar en la nave **Discovery**, infiltrarse en sus zonas más ocultas y tomar fotografías de este nuevo dispositivo. Éstas pasarán a Otacon, que las distribuirá por Internet. En cuanto llega Solid Snake, ve a unos soldados rusos asaltando el petrolero. Toma una foto de su líder y la envía a Otacon. Solid Snake sube al puente de mando. Allí descubre que el petrolero se dirige a alta mar; ambos deducen que el Metal Gear está completamente operativo y listo para ser probado. Fuera, en el corredor, Solid escucha una conversación entre **Olga Gurlukovich** y su padre, **Sergej Gurlukovich**, un conocido asociado de Ocelot que estuvo involucrado en el incidente del Shadow Moses.

Sergej insiste en que su hija, embarazada de su nieto, debería dejar el barco una vez cumplida su tarea. A continuación tiene lugar una lucha entre Solid Snake y Olga, que termina cuando Solid Snake la deja inconsciente de un golpe. Para su sorpresa, se da cuenta de que ha sido fotografiado por un **Drone Cypher**, una herramienta de reconocimiento usada por los militares norteamericanos. Siguiendo su búsqueda del Metal Gear, Otacon admite que una fuente anónima le ha suministrado información sobre la carga secreta del Discovery. Esto hace que Solid Snake tenga presentimientos cada vez más fuertes. Otacon explica que la credibilidad de este soplo aumentó debido al nombre del informante anónimo, que usó el alias "E. E."; el apodo de su hermana **Emma Emmerich**, desaparecida hace mucho tiempo.



SERGEI GURLUKOVICH

Solid Snake llega al compartimento de carga y descubre que está lleno de soldados. A escondidas, saca cuatro fotos del nuevo **Metal Gear Ray**, que envía a Otacon. De pronto, Ocelot aparece tras el comandante marine **Scott Dolph**.

Tras el caos que sigue, Sergei Gurlukovich toma a Dolph como rehén. Sin embargo, pronto descubre que Ocelot está trabajando para otros, y que no tiene intención de llevar el Metal Gear Ray a Rusia. Tras eliminar a los guardias de Gurlukovich, Ocelot anuncia que ha colocado Semtex de sobra para destruir el barco... y luego lo hace explosionar. Vuelan las balas mientras éste se acerca a la cabina del Metal Gear Ray. Tras la intervención de Solid Snake, Ocelot es dominado por dolorosos espasmos que emanan de su brazo ortopédico. En cuanto recupera la compostura, Ocelot habla con una voz distinta pero inquietantemente familiar: ¡es Liquid Snake! Tras subirse al Metal Gear Ray, atraviesa el casco del barco y escapa. Mientras los cuerpos de Gurlukovich, Dolph y muchos soldados se hunden en las profundidades heladas, Solid Snake contempla la marcha del Metal Gear Ray. A bordo, Ocelot -usando ahora su voz original- habla con un personaje al que llama "señor presidente", y comenta que las fotos que han sacado a Solid Snake con el Drone Cypher van a ser de *mucha* utilidad...



EMMA EMMERICH

La aventura continúa en el año 2009. Un agente, también conocido como "Snake", es enviado por el coronel Campbell a un punto conflictivo. Un grupo de terroristas, antiguos miembros de **Dead Cell** -unidad de combate especial de Estados Unidos- ha invadido una planta depuradora llamada **Big Shell**, construida sobre el Discovery hundido. Han tomado a varios rehenes, entre ellos el presidente de Estados Unidos de América, **James Johnson**. Amenazan con destruir todo el complejo si no se les entregan los 30 billones de dólares que han exigido. La polución resultante pondría en peligro las vidas de millones de ciudadanos de Nueva York.

"Snake", rebautizado "**Raiden**" para esta misión, tiene dos objetivos: liberar a los rehenes y eliminar a los terroristas. También se ha desplegado una unidad **SEAL** para organizar un intento de rescate alternativo, pero sin saber nada de la participación de Raiden. Al acercarse al complejo, nota que no es el primero que ha conseguido entrar: ya hay un agujero en la barrera de seguridad. Tras su llegada, conoce a un soldado ruso; éste lleva al coronel a deducir que Dead Cell ha unido fuerzas con los hombres de Gurlukovich. Raiden pasa por delante de los cuerpos sin vida de varios soldados hasta que ve a la persona responsable huyendo en un ascensor. El coronel anuncia que un nuevo analista apoyará a Raiden a través del códec: **Rosemary**, su novia.



SCOTT DOLPH

DEAD CELL

Solidus Snake (alias George Sears)

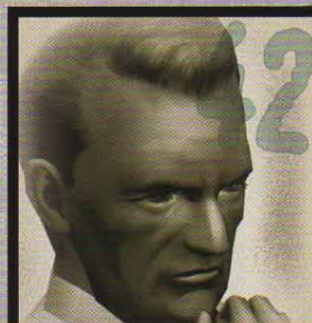
Fatman

Vamp

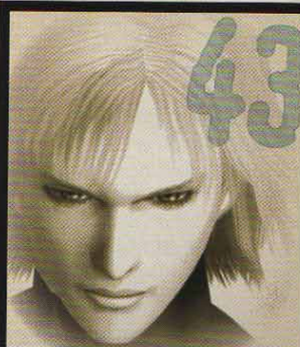
Fortune

Cuando llega al Soporte B, Raiden presencia el brutal asesinato de un escuadrón SEAL a manos de un guerrero con poderes sobrenaturales: **Vamp**. Raiden sobrevive tras la intervención de un miembro de SEAL. Una vez que Vamp se va abruptamente, el soldado se presenta como **Pliskin**, y al quitarse su pasamontañas, descubrimos que es Solid Snake. "Pliskin" nos relata qué ha sucedido con Dead Cell y los soldados rusos, pero Raiden desconoce su verdadera identidad. Tras dejar a su liberador para curarse las heridas que se ha hecho durante su batalla contra Vamp, Raiden continúa su búsqueda del presidente.

Un poco más tarde, presencia cómo los miembros de otro escuadrón SEAL abren fuego sobre una mujer



PRESIDENTE JOHNSON



RAIDEN



PLISKIN


ROSEMARY


VAMP

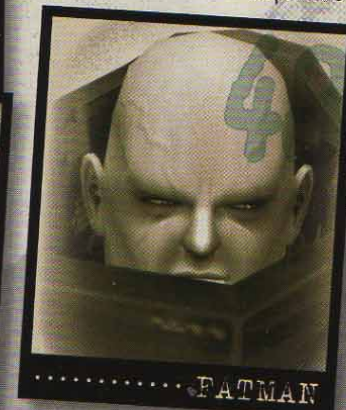

FORTUNE

terrorista, **Fortune**. Las balas se desvían de su objetivo, rechazadas por una fuerza invisible. Vamp entra en la trifulca y agarra al presidente inconsciente y su maleta. Cuando se va, Fortune mata a los últimos miembros de SEAL. El coronel Campbell expresa su miedo a que los terroristas, a modo de represalia por el intento de secuestro, hagan detonar unos explosivos colocados por todo el edificio. El coronel ordena a Raiden que se desplace al Soporte C para encontrar al experto en explosivos que llegó con el equipo SEAL, y consiga que le ayude a desarmar las bombas.

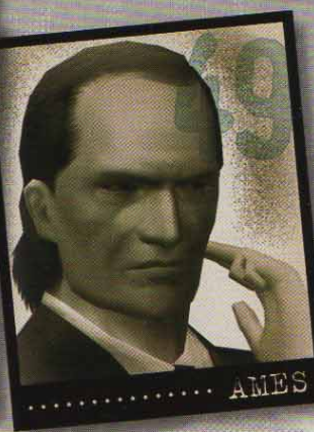
Al encontrarse con el especialista en bombas **Peter Stillman**, Raiden vuelve a reunirse con "Pliskin". Stillman les explica cómo detectar y desarmar las bombas. Cuando Raiden está desarmando el conjunto de explosivos que le ha sido asignado, recibe una llamada de alguien que inicialmente se hace llamar Garganta Profunda pero, cuando se le pregunta, elige el alias de **Mr X**. El misterioso interlocutor avisa a Raiden de que hay minas colocadas en un puente que está a punto de cruzar. Se encuentra con Olga Gurlukovich, que está hablando por radio sobre un misterioso "ninja" con un camarada desconocido, pero escapa fácilmente de Raiden cuando éste intenta luchar con ella. Raiden y "Pliskin" desactivan los explosivos, pero descubren -¡demasiado tarde!- que al hacer esto, han activado otro explosivo. Se produce una enorme explosión en el soporte H, que acaba con la vida de Stillman.

Antes de poder volver a concentrarse en su objetivo principal -el rescate del presidente-, Raiden tiene que desactivar otra bomba. De camino, se encuentra con Fortune y Vamp. Las balas no pueden impactar sobre Fortune, pero Vamp recibe un disparo entre los ojos. Sólo cuando Raiden abandona la escena, descubrimos que el inquietante Vamp ha sobrevivido. Raiden desarma otra bomba en una plataforma de helicóptero; luego lucha contra **Fatman**, un desequilibrado antiguo alumno de Stillman. Tras matar a su corpulento enemigo, Raiden descubre un último explosivo bajo el grueso cadáver de Fatman.

Tras hablar con Fatman y Pliskin, Raiden comienza a sospechar que sus superiores no están siendo del todo sinceros con él. Cuando sale de la plataforma del helicóptero, encuentra al misterioso ninja -Mr X-, que le cuenta que el "la li lu le lo" le ha ordenado ayudar a Raiden. Mr X le cuenta dónde encontrar a **Richard Ames**, el jefe de seguridad del presidente. También le revela que los terroristas poseen armas nucleares. Raiden se sorprende al escuchar que en el complejo se halla un nuevo tipo de Metal Gear. Antes de poder seguir haciendo preguntas, Mr X desaparece.


FATMAN

Raiden, adecuadamente disfrazado, entra en la habitación en la que están retenidos los rehenes, e identifica a Ames usando un micrófono para detectar el sonido de su marcapasos. Ames cree que Raiden fue enviado por el "la li lu le lo" para rescatarle. Explica que el presidente está a salvo de momento: su maleta es la "llave" para poner en marcha el dispositivo nuclear y activar el nuevo Metal Gear. Es un sistema infalible que monitoriza el estado físico del presidente. Si el presidente es asesinado o el dispositivo detecta que está bajo presión, la maleta desactivará la puesta en marcha. Por si fuera poco, Ames insiste en que el "accidente" del petrolero que tuvo lugar dos años atrás fue provocado, y que Big Shell se construyó para alojar un nuevo Metal Gear en su interior. El presidente estaba haciendo una inspección del edificio cuando los terroristas atacaron. Sorprendido por la ingenuidad de Raiden al preguntarle por el rescate, Ames explica que el verdadero objetivo de los terroristas es liberar la ciudad de Manhattan y convertirla en una república bajo su mando. Pretenden usar el dispositivo nuclear a una gran altitud, para crear un impulso electromagnético que desactivaría toda la tecnología de la zona, incluyendo los mercados financieros de Wall Street. Ocelot interrumpe esta conversación, y Ames muere a causa de algo parecido a un tremendo ataque al corazón; Raiden escapa con la ayuda de Mr X.



AMES

Raiden descubre la verdadera identidad de Pliskin después de que ambos luchen contra Solidus Snake, el líder de los terroristas, que les ataca en un avión de despegue vertical Harrier. Cuando el avión es derribado por Raiden, Solidus es salvado por el Metal Gear Ray, pilotado por Vamp. Cuando Raiden se reúne con el presidente, le espera una nueva sorpresa: Johnson ha introducido el código de activación por voluntad propia. Explica que está cansado de ser poco más que un testaferro, una criatura mansa controlada por los Patriotas, los verdaderos gobernantes de los Estados Unidos de América. Su ascenso tuvo lugar después de



que Solidus Snake -entonces conocido como George Sears- decidiese ponerse en contra de sus patrocinadores Patriotas y diseñó el incidente del Shadow Moses. Obligado a dimitir, el tercer hijo del proyecto "Les Enfants Terribles" se retiró a un escondite.

Solidus creó un grupo formado por miembros de Dead Cell y de soldados que habían estado a las órdenes de Gurlukovich. Les está usando para llevar a cabo su venganza, controlando el nuevo Metal Gear. Cuando Raiden pregunta dónde está el Metal Gear, Johnson contesta que está sobre él en ese momento. La planta Big Shell es, de hecho, poco más que un camuflaje diseñado para ocultar **Arsenal Gear,** una gigantesca fortaleza protegida por numerosas unidades Metal Gear Ray. A pesar de sus miles de misiles, y su habilidad para controlar al ejército de Estados Unidos, Arsenal Gear también hospeda una terrorífica arma nueva: un sistema de inteligencia artificial conocido como GW. Este sistema permitirá a los Patriotas controlar digitalmente la información que circula a escala mundial, permitiendo que la "verdad" pueda ser moldeada en función de sus propósitos. En resumen, permitirá a los que lo usen filtrar la libre difusión de conocimientos. Sería el dispositivo "Gran Hermano" definitivo, que permitiría a los Patriotas ejercer un grado de control sin precedentes sobre la sociedad. La única forma de impedir la activación del software **GW**, le cuenta Johnson a Raiden, es encontrar a uno de los programadores: Emma Emmerich. Ella puede ayudarle a infectar a GW con un virus que lo destruirá. Para impedir la puesta en marcha del dispositivo nuclear, Johnson le pide a Raiden que le mate. Raiden se niega, pero aparece Ocelot y dispara al presidente, para después irse de una forma tan abrupta como llegó.

Raiden comienza la búsqueda de Emma, pero primero se encuentra con Vamp, al que derrota. Aparentemente, éste se hunde en el fondo del mar. Raiden escolta a la hidrofóbica Emma a una reunión con Solid Snake y Otacon. Su viaje se ve interrumpido por la súbita reaparición de Vamp, que ataca a Emma. Raiden abre fuego y mata al sanguinario asesino, pero no puede evitar que Vamp hiera mortalmente a la hermana de Otacon. Antes de fallecer, Emma se reconcilia con su hermano, pero su virus no funciona como estaba planeado: la subida de datos se interrumpe antes de que pueda infectar el sistema GW por completo. Mientras un afligido Otacon se marcha para rescatar a los rehenes, Solid Snake y Raiden se dirigen al centro de Arsenal Gear. Para gran sorpresa de Raiden, Solid Snake se reúne con Mr X, que en realidad es Olga Gurlukovich. Se produce un nuevo revés, y Olga deja inconsciente a Raiden...

Cuando éste se despierta sobre un potro de tortura del interior de Arsenal Gear, lo primero que ve Raiden al abrir sus ojos es a Ocelot y Solidus. Éste último rememora su pasado largo tiempo olvidado: en su infancia, Raiden sirvió como soldado juvenil en las guerras civiles de África, donde fue bautizado como Jack el Destripador. Solidus era su "padrino", según sus propias palabras; y deduce que Raiden no puede recordar su pasado porque se ha convertido en un secuaz de los Patriotas. Cuando Solidus y Ocelot se van, Olga Gurlukovich le explica a Raiden que ella y Solid Snake han usado su "captura" para acceder al interior de Arsenal Gear. Solid Snake está esperando en los alrededores, con el equipo de Raiden. Gurlukovich le cuenta que los Patriotas tomaron a su bebé como rehén al nacer; sólo le devolverán al niño si ella ayuda a Raiden en su misión. De forma secreta, Olga libera al confuso guerrero y luego se marcha.

Libre, pero desnudo como vino al mundo, Raiden escapa y se dirige en busca de Solid Snake. Habla con el coronel y con Rose, pero las conversaciones son más y más extrañas, hasta llegar al puro surrealismo. Otacon le cuenta que los mensajes del coronel están llegando desde el *interior* de Arsenal Gear. El coronel y Rose son en realidad rutinas IA procedentes del sistema GW, construidas a partir de experiencias y esperanzas tomadas de la mente de Raiden. Raiden y Solid Snake luchan contra numerosos soldados de élite, pero se ven obligados a separarse cuando Fortune ataca. Raiden deja a Solid Snake luchando contra ella, y se enfrenta a Solidus y a un ejército de unidades Metal Gear Ray antes de derrumbarse en el suelo, exhausto.

Olga sale de su escondite para salvar a Raiden de Solidus, y es asesinada a sangre fría por el ex presidente de Estados Unidos. Solidus afirma que su verdadero objetivo era usar Arsenal Gear para obtener los nombres de los dirigentes de los Patriotas: los integrantes del llamado "comité de los sabios". Mientras sus engañados co-conspiradores desvían su atención hacia Arsenal Gear, él tendrá vía libre para eliminar al sombrío contubernio. Una vez que el sistema GW ha sido aparentemente destruido, Ocelot revela finalmente su verdadera identidad. Es un agente de los Patriotas que ha pergeñado esta retorcida farsa desde el principio. Inconscientemente, todos sus protagonistas han jugado un papel en el plan S3: una secuencia de hechos orquestada para crear un simulacro, y así perfeccionar guerreros tan eficaces como Solid Snake.

Ocelot le cuenta a Fortune que su "suerte" no es una propiedad mística innata, sino la mera aplicación de una tecnología de escudos electromagnéticos desarrollada por los Patriotas. Es este dispositivo el que la protegía de las balas. Presa de la ira, Fortune ataca

a Ocelot... pero éste está equipado con el mismo sistema. El de Fortune está desactivado, por lo que Ocelot acaba con ella. Tras un último hecho desconcertante, en el que ella desvía unos misiles dirigidos a los guerreros, descubrimos que Fortune era realmente afortunada. ¿O quizás se trataba simplemente de la voluntad de los Patriotas? Al morir Fortune, Ocelot está listo para arrancar a pleno rendimiento el Metal Gear Ray cuando, de repente, Liquid Snake se apropia de su cuerpo. Ahora, al controlar al jefe de los espías Patriotas, anuncia su intención de destruir su organización. Liquid se sube al Metal Gear Ray y se marcha, seguido por Solid Snake; dejando a Raiden a solas con Solidus.

Mientras Arsenal Gear avanza hacia Manhattan, el "coronel" y "Rose" contactan con Raiden por códec. Aunque GW fue neutralizado, ellos revelan la verdadera naturaleza del plan de los Patriotas. S3 no es un "simulacro de Solid Snake", como decía Ocelot, sino la "selección de la cordura societal": un sistema para controlar la voluntad y la consciencia humanas. Tras haber manipulado con éxito los hechos ocurridos en Big Shell, esta terrorífica creación está ahora completamente operativa. Su última orden para un desconcertado Raiden es derrotar a Solidus Snake, para que así el simulacro toque a su fin. Tras matar al tercer hijo de Big Boss, Raiden se reúne con Solid Snake durante los extraños y ambiguos momentos finales de Sons of Liberty. Solid le cuenta a Raiden que ahora es libre para elegir su propia identidad. Cuando Solid desaparece repentinamente, entra en escena Rose y Raiden le pregunta: "¿Quién soy yo en realidad?"

"No lo sé", contesta Rose. "Pero vamos a descubrirlo juntos, ¿verdad?"

ANALISIS

Todos los hechos ocurridos en Metal Gear Solid 2 fueron planeados por los Patriotas. Todo lo que sucedió en Big Shell fue en realidad parte de un simulacro para recrear la forma esencial de la crisis del Shadow Moses. Ocelot fue informado por sus jefes de que los datos recogidos permitirían la creación de una simulación de Solid Snake: la S3, una herramienta para forjar un ejército de excepcionales guerreros. Sin embargo, el coronel y Rose –o más bien, los IA que adoptaron la apariencia de ambos– insistían en que la S3 era un sistema creado para controlar la difusión (y la interpretación) de información, para así asentar los cimientos de los Patriotas en la sociedad. Lo sucedido en el petrolero y en el Big Shell demostró el tremendo poder del software a la hora de convertir a las personas más poderosas en meras marionetas.

Aunque nunca se explicó con claridad, Ocelot perdió el brazo a manos de Gray Fox, y lo reemplazó con uno de los brazos del cuerpo de Liquid Snake. Pero Liquid permaneció de alguna forma en este miembro transplantado, consiguiendo controlar por completo el cuerpo de Ocelot de forma periódica. Fue Liquid Snake el que descubrió a Otacon y a Solid Snake la existencia de Metal Gear Ray y su presencia en el petrolero. El uso de las iniciales "E. E." –el mote con el que Otacon se dirigía a su hermana desaparecida– fue una astuta treta para subrayar la autenticidad del "soplo" anónimo. Solid Snake y Otacon caen en la trampa de los Patriotas, y como consecuencia, Solid es encarcelado como el organizador del ataque terrorista. Su estatus como agente independiente hacía que Solid Snake fuese considerado una amenaza para los Patriotas, que deciden neutralizarle arruinando su reputación.

Completada la primera parte de su plan, los Patriotas construyen una "planta depuradora" –Big Shell– diseñada para ocultar el dispositivo que está debajo: Arsenal Gear. Esta poderosa fortaleza, protegida por montones de unidades Metal Gear Ray, era una impresionante herramienta militar. Sin embargo, su verdadero objetivo era convertirse en el invulnerable contenedor de un sistema de inteligencia artificial desarrollado por Emma Emmerich: el sistema GW. Si bien es descrito como un dispositivo para proteger a la humanidad de una sobredosis de información, en realidad es un poderoso medio de control político. Los Patriotas pretenden usarlo para moldear la sociedad a su gusto; para ejercer el poder absoluto sobre los ciudadanos, decidiendo el grado de conocimientos al que pueden acceder.

Solidus quería controlar el Arsenal Gear para derrotar a los Patriotas. Su plan inicial –llevar a cabo el sueño de su padre y fundar el Puerto exterior– no era más que una cortina de humo. Creía que el sistema GW contenía lo que él deseaba en realidad: los datos del comité de los sabios, la élite dominante de los Patriotas. Por supuesto, esta eventualidad fue tenida en cuenta por los Patriotas, y era una mera variable de la simulación S3.

Para los Patriotas, Raiden era un conejillo de indias: el software S3 le estaba poniendo a prueba. Desarmar bombas, luchar sin descanso, el comportamiento poco sincero de sus superiores (que le llevó a poner en duda la honestidad y motivaciones de éstos), la participación de Rose... Todos estos intrincados elementos fueron controlados de forma precisa en un experimento pavloviano de una desbordante complejidad. Los otros protagonistas de su aventura también estaban manipulados por los Patriotas. Olga Gurlukovich les obedeció ciegamente con la esperanza de recuperar a su hijo; Fortune, tal como descubrimos, debía su "suerte" a la tecnología; Ocelot, sirviente leal de los Patriotas, era tan solo un peón desinformado. Solidus y Dead Cell desempeñaban el papel de FOX-HOUND durante la simulación. No eran más que agresores desechables, un aro que el objeto del test de los Patriotas debía atravesar de un salto.

Cuando la simulación termina, todos sus participantes han muerto con la excepción de Raiden, Solid Snake, Otacon y Ocelot / Liquid Snake. Solid Snake y Otacon aparentan ser agentes independientes, incluidos en la trama sin estar específicamente controlados por S3. La desaparición de Ocelot / Liquid Snake despierta muchas dudas: ¿era otra variable planeada e instigada deliberadamente por los Patriotas? El poder de S3 queda definitivamente demostrado cuando Raiden decide obedecer sus órdenes de matar a Solidus Snake. A pesar de descubrir que está siendo manejado por los Patriotas como una marioneta, Raiden lleva a cabo la orden.

Raiden está desconcertado por la descomunal magnitud de su descubrimiento: es una creación de los Patriotas y duda sobre su verdadera identidad. "¿Quién soy yo en realidad?", se pregunta. Solid Snake le ofrece esperanzas al decirle que es libre de decidir quién quiere ser. Descartando las placas de identificación de Raiden, Solid le dice a su confuso compañero que es libre: libre para ir donde quiera, para crear su propia identidad, para vivir su vida a su libre elección. Le vemos hablar sobre su futuro con Rosa antes de que aparezcan los títulos de crédito; en ese preciso momento, comienza su nueva vida.

El momento final de Sons of Liberty es una conversación en la que Otacon le dice a Solid Snake que ha encontrado la ubicación del Comité de los sabios por medio de un disco robado en Arsenal Gear. Se encuentran en Manhattan... pero llevan muertos más de cien años.

INTERPRETACIÓN

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ

El argumento de la serie Metal Gear Solid se basa en una renovación constante; en un destino que se repite permanentemente. Los actores cambian, pero los papeles siguen siendo los mismos; las situaciones difieren, pero el contexto permanece. La tragedia se repite una y otra vez: a los lectores de Nietzsche les vendrá a la mente la frase "el eterno retorno de lo mismo". El nacimiento de un héroe y la muerte de los que le rodean; la carga del pasado y las incertidumbres del futuro; el sentido del deber y la necesidad de la libertad... Éstas son las claves de este argumento en espiral.

El nacimiento es uno de los temas principales de la serie Metal Gear Solid. Los tres episodios describen la creación de un héroe. Big Boss, Solid Snake y Raiden pasan por increíbles experiencias y retos con el simple objetivo de encontrarse a sí mismos, para crecer como personas. Los tres terminan descubriendo que tienen que aprender a vivir y a luchar con un objetivo específico en mente: la "misión" en el caso de Big Boss; el "futuro", en el de Solid Snake; y una razón de ser, un "propósito", en el de Raiden. La razón de su lucha -teniendo en cuenta que los enemigos cambian con el paso del tiempo, y que las creencias son siempre subjetivas- importa menos que la forma en la que obtienen sus fines, y la sinceridad de su compromiso.

Sus respectivos aprendizajes distan mucho de ser agradables. Coquetean con la muerte a cada paso que dan en su aventura. No sólo pierden a sus seres queridos (Gray Fox, Emma, etc.), sino que también tienen que ejercer de agentes de la muerte. Son responsables de los crímenes de FOX-HOUND, Dead Cell y los Cobras, y cada uno de ellos asesina a un miembro de su "familia": Solid Snake mata a su hermano, Big Boss ejecuta a la mentora que amó como a una madre, y Raiden asesina a su padre espiritual (si bien le tenía muy olvidado). Big Boss llega incluso a experimentar la muerte en persona cuando se encuentra con The Sorrow. Muchos protagonistas principales han sido determinados o marcados por la relación con sus padres. Big Boss está traumatizado por haber acabado con la vida de su mentora / madre, y los tres Enfants Terribles viven a la sombra de su patriarca genético. Liquid Snake sueña con superar el recuerdo de su padre y Solidus Snake quiere llevar a cabo el plan maestro de su progenitor. Sólo Solid Snake consigue finalmente superar este complejo.

Casi todos los protagonistas están atormentados por intensas emociones y deseos humanos: el sentimiento de culpa de los científicos (Sokolov, Otacon y Emma), la inagotable ambición de sus agresores (Volgin, Liquid y Solidus) y el egoísmo de los héroes (Big Boss, Solid Snake y Raiden). Por encima de sus aflicciones individuales, hay algo que une a todos los personajes principales del universo Metal Gear Solid: todos sufren. Algo va mal en sus vidas: son esclavos de conflictos irresolutos que los consumen. Intentar relatar e interpretar la razón del sufrimiento no es el objetivo de este capítulo. No obstante, es posible extraer un factor común de todo este sufrimiento, un acertijo que nunca se descifra: *¿quiénes* son los Patriotas?

Éste es el misterio que muchos jugadores de Metal Gear Solid querrían resolver, entender, desentrañar. Por muy interesante que parezca esta cuestión, la frase limita el alcance de cualquier explicación, dando a entender que los Patriotas son *alguien*. Entonces, ¿qué *son* los Patriotas? A pesar de este cambio semántico, el problema sigue siendo el mismo: al realizar la pregunta de esta manera, se deduce que los Patriotas son *algo*. ¿Y si, tal como parece sugerir el final de MGS2, los Patriots fuesen simplemente... *otra cosa*? ¿Algo indescriptible, oculto bajo la absurda fórmula "la li lu le lo"?

Cronológicamente, parece que los Patriotas surgieron a comienzos del siglo veinte, como parte de los Filósofos. Esta organización secreta estaba formada por poderosas personalidades de las tres superpotencias que iban a controlar el siglo naciente: los Estados Unidos de América, Rusia y China. Juntos amasaron enormes sumas de dinero que les permitirían tener un rol dominante en cualquier conflicto bélico que pudiese amenazarlos en el futuro. Este fondo monetario era conocido como El Legado de los Filósofos. Al morir sus miembros fundadores, el propósito original de la organización quedó olvidado. En la confusión creada tras la segunda guerra mundial, El Legado de los Filósofos pasó a ser poseído exclusivamente por la URSS. O, más específicamente, Volgin.

El eje central de Metal Gear Solid 3 se centra primordialmente en la lucha de las tres potencias por el control del Legado. En su conclusión, la sección americana de los Filósofos cambia su nombre por el de "los Patriotas". Hasta las escenas finales de Sons of Liberty, la serie Metal Gear Solid retrata a los Patriotas como un contubernio de élites desconocidas que controlan Estados Unidos; ejercen control absoluto sobre la política, la economía y el ejército del país, y su influencia puede sentirse en todo el planeta. Descubrimos que este grupo clandestino ha planeado meticulosamente todo lo sucedido en Shadow Moses y Big Shell, manipulando a todos los participantes para conseguir sus objetivos.

Sin embargo, las revelaciones hechas al final de Metal Gear Solid 2 hacen añicos nuestra interpretación original de qué o quiénes son los Patriotas. La historia da un giro inesperado cuando Raiden descubre que el coronel es una inteligencia artificial que ha usado los recuerdos y expectativas del héroe para construir una apariencia consistente. Dentro del "cerebro" de Arsenal Gear, parte del sistema GW, este coronel "falso" (acompañado de una "Rose" también simulada) revela qué son los Patriotas: una nueva forma de vida nacida de la explosión de información que caracteriza la era moderna. El misterio se vuelve más complicado cuando Raiden descubre que el coronel y Rose siguen pudiendo contactar con él tras la destrucción de Arsenal Gear y la desconexión del sistema GW. Si en realidad son agentes virtuales de un sistema avanzado de inteligencia artificial, ¿de dónde procede la señal que los controla? ¿De otro ordenador? De ser así, ¿quién podría haberlo programado, sino los Patriotas? Y, ¿por qué los miembros del Comité de los Sabios -identificados por Otacon tras analizar un disco robado por Solid Snake llevan cien años muertos? Cuantas más preguntas hacemos, menos respuestas encontramos.

¿Son los Patriotas una nueva forma de vida, inmaterial e irreal pese a descender de la raza humana, o son seres vivos escondidos tras un perfecto camuflaje para evitar ser descubiertos? Cada uno puede interpretar estos hechos a su manera. Pero, en lugar de hacer deducciones que sólo pueden ser subjetivas, concentrémonos en el aspecto principal de todos los episodios de Metal Gear Solid: el *sufrimiento*. Sin tener en cuenta lo que pueda conseguir la especie humana, y sin importar sus invenciones y descubrimientos, siempre hay algo que está más allá del alcance de la humanidad; una frontera que no puede cruzarse. Muchos de los personajes de los juegos Metal Gear Solid no perciben dicha frontera, y eso es lo que los conduce al sufrimiento. Al final de la trilogía, Solid Snake parece haber comprendido este concepto mejor que cualquier otro. Para él, la libertad no es el poder de moldear el mundo a su antojo -como era el caso de Big Boss, Liquid y Solidus y su ansia por dominar el mundo-, sino más bien el poder para moverse y actuar en un contexto predeterminado para defender valores importantes y transmitírselos a las generaciones venideras.

Desde esta nueva perspectiva, el mensaje transmitido por Rose y el coronel en nombre de los Patriotas ya no es tan amenazador. Los Patriotas no son censores que pretenden pensar por nosotros; ellos son nuestros pensamientos, nuestra forma de funcionar. Son un subconsciente global y colectivo: son nuestra cultura, nuestros valores, nuestra fe. Los factores que "limitan" nuestras posibilidades, pero al mismo tiempo las hacen *realidad*. En el fondo, la mejor forma de explicar este principio es jugar una partida de Metal Gear Solid. Cuando controlamos a Snake, podemos enfrentarnos a los enemigos o esquivarlos hábilmente; podemos ir a la izquierda o a la derecha, arriba o abajo. Pero no podemos teletransportarnos, atravesar paredes o usar de forma repentina poderes sobrenaturales para resolver cualquier situación potencialmente problemática. Sin embargo, son estas limitaciones las que realmente nos permiten *jugar*. Sin ellas, la serie Metal Gear Solid no podría existir. En esencia, estas limitaciones *son* el juego.

Lo mismo puede aplicarse a nuestras vidas reales. La libertad no es una "creatio ex nihilo", un poder para hacer algo a partir de la nada. Es la opción para escoger valores, ideas y creencias que ya existen y que cada día volvemos a confirmar con nuestras elecciones: la libertad de comprometernos con lo que ya existe. Quizás a esto se refería Nietzsche cuando hablaba del "eterno retorno de lo mismo".

ÍNDICE

05. 01.

УКАЗАТЕЛЬ

Este listado te ayudará a encontrar con facilidad información específica en la guía de Metal Gear Solid 3. Las páginas con mapas están señaladas con el color azul. El siguiente glosario ofrece breves explicaciones sobre algunos términos y nombres que puedes haberte encontrado en el juego o en la guía.

DE LA A A LA Z

GLOSARIO

Álamo: durante la guerra tejana de la independencia (1836), aproximadamente 200 soldados lucharon contra un ejército mexicano numéricamente superior en la batalla del Álamo. Todos menos uno fallecieron mientras defendían el fuerte. Es una famosa batalla que tuvo como resultado la creación del grito de batalla "¡Recordad El Álamo!"

Alan Shepard: Alan Shepard fue el primer americano enviado al espacio, en el año 1961.

ARPANET: siglas de Advanced Research Projects Agency Network (Red de agencias de proyectos de investigación avanzada). Creada por el departamento de defensa de Estados Unidos, fue la primera red mundial de "intercambio de paquetes", una precursora de la actual Internet, que se basó en este innovador concepto.

Calorie Mate: comida japonesa que existe en realidad.

Cynthia: nombre en clave de Amy Elizabeth Thorpe, espía británica durante la Segunda Guerra Mundial.

Davy Crockett: morteros que disparan cabezas nucleares. Reciben su nombre de Davy Crockett, el héroe que murió defendiendo El Álamo en la guerra de la independencia tejana.

DCI: director de Inteligencia Central. Jefe de la CIA (Agencia de Inteligencia Central), el Servicio de Inteligencia de Asuntos Exteriores de Estados Unidos.

GRU: *Glavnoe Razvedyvatel'noe Upravlenie*. Servicio secreto del ejército soviético.

Islas Marshall: durante los años cincuenta, Estados Unidos realizó pruebas con bombas de hidrógeno en el atolón de Bikini, parte de las Islas Marshall, situadas en el océano Pacífico.

Kabuki: teatro tradicional japonés. Los actores solían salir a escena con maquillaje blanco.

KGB: *Komitet Gosudarstvennoy Bezopasnosti*. Comité para la seguridad del estado. El Servicio Soviético de Inteligencia Exterior y Seguridad.

NSA: Servicio Secreto Americano, fundado originalmente para escuchar clandestinamente las redes de comunicación extranjeras.

Ocelot: vocablo inglés (su traducción sería "ocelote") que designa a un gato salvaje cuyo hábitat se extiende entre el sur de Estados Unidos y el norte de Argentina. Depredador nocturno, se alimenta predominantemente de pequeños mamíferos y pájaros.

Orden de Lenin: máximo galardón nacional en la Unión Soviética. Uno de los galardonados fue Yuri Gagarin.

Oyama: en el teatro Kabuki, todos los papeles están interpretados por hombres. Oyama es el término para designar a un hombre que interpreta el papel de una mujer.

RPG: granada propulsada por cohetes.

SAS: Servicio Especial Aéreo, una famosa unidad de combate británica.

SIGINT: "**Sig**nals **Int**elligence" (Inteligencia de señal): adquisición de información al interceptar transmisiones.

Spetsnaz: término inglés para designar a las fuerzas especiales rusas.

Sputnik: en octubre de 1957, la Unión Soviética envió al espacio al primer satélite artificial. Sputnik significa "satélite" o "compañía amiga". En noviembre del mismo año, en el Sputnik 2 se envió a la primera criatura al espacio: la perra Laika.

SVD: *Snaiperskaya Vintovka Dragunova*. Rifle de francotirador semiautomático Dragunov, creado por Evgeniy Fedorovich Dragunov.

WIG: siglas de efecto "Wing In Ground" (alas en tierra); un fenómeno aerodinámico. Las plantas de diseño del ejército soviético crearon vehículos (llamados *ekranoplans*) que se servían de este efecto durante la Guerra Fría. Planeando pocos metros por encima de mar o tierra a altas velocidades, no podían ser detectados por radar.

Yuri Gagarin: el coronel cosmonauta Yuri Gagarin fue el primer humano enviado al espacio, a bordo del Vostok 1 (Este 1) en 1961. La duración del vuelo fue de 1 hora y 48 minutos.

WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

LA PÁGINA WEB ESTÁ DISPONIBLE EN INGLÉS, FRANCÉS Y ALEMÁN.



Visita la página Web oficial de Piggyback para estar al día de nuevos lanzamientos y acceder a descargas gratuitas. Regístrate en la Web para recibir nuestra hoja informativa gratuita, en la que te informaremos sobre nuestros futuros proyectos, concursos y publicaciones.

LEYENDA

ARMAS Y SUMINISTROS

- SILENCIADOR MK22
- M1911A1
- SILENCIADOR M1911A1
- SINGLE ACTION ARMY
- PATRIOT
- SCORPION
- XM16E1
- SILENCIADOR XM16E1
- AK-47
- M63
- M37
- SVD
- MOSIN NAGANT
- RPG-7
- MUNICIÓN

GRANADAS Y EXPLOSIVOS

- GRANADA
- GRANADA FOSFORO BLC.
- GRANADA (DETONADORA/ CHAFF/DE HUMO)
- TNT
- CLAYMORE
- C3

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO Y MISCELÁNEOS

- TENEDOR
- PURO CON GAS
- PAÑUELO
- ANTORCHA
- LIBRO
- TRAMPA PARA RATONES

ÓPTICA Y SENSORES

- GAFAS TÉRMICAS
- GAFAS VISIÓN NOCTURNA
- CÁMARA
- DETECTOR DE MINAS

OBJETOS

- LLAVE A
- LLAVE B
- LLAVE C
- PILA
- REPELENTE
- CAJA DE CARTÓN A
- CAJA DE CARTÓN B
- CAJA DE CARTÓN C
- GORRA DE COCODRILO

MEDICINAS

- MEDICINA PRO VIDA
- PENTAZEMIN
- SUERO
- ANTÍDOTO
- MEDICINA RESFRIADO
- MEDIC. DIGESTIVO
- UNGÜENTO
- TABLILLA
- DESINFECTANTE
- ASTRINGENTE
- VENDA
- KIT DE SUTURA

COMIDA

- SOPA DE SOBRE
- RACIONES RUSAS
- CALORIE MATE

CAMUFLAJE

- PINTURA DE CARA
- UNIFORMES

GENERAL

- INICIO
- GUARDIAS
- PERROS
- PUNTO DE FRANCOTIRADOR



GUIA ESCANEADA

Y

MONTADA POR

EL

AUTISTA

QUE LA DISFRUTEIS